COV

Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 40.
VI. évfolyam ● 1994/1.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1994
Ára: 139,- Ft

COMMODORE VILÁG ● Nr. 40. ● 1994/1. ● VI. évfolyam ● 1994/1. szám ● A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

TRAPS & TREASURES



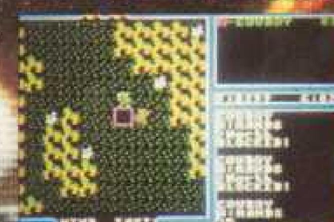
DARK SUN



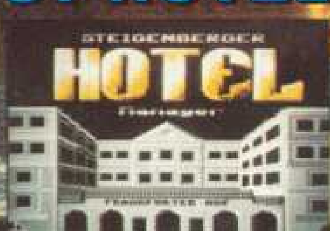
KRYNN TRILÓGIA



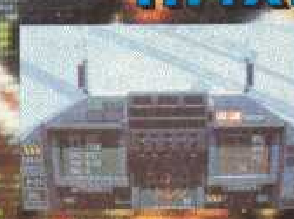
ULTIMA



ST HOTELMANAGER



T.F.X.



KEYS TO MARAMON



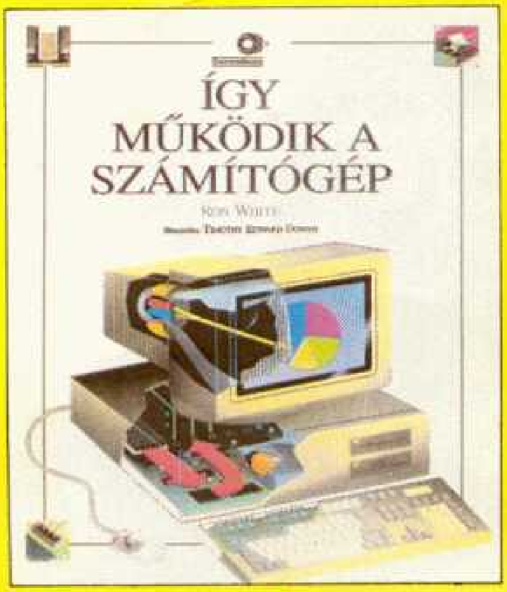
COMBAT AIR PATROL



INCA

WIRACOCHA





Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a COMPUTERBOOKS Kft. kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- *Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?*
- *Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred" fel egy PC?*
- *Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?*
- *Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?*
- *Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?*

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az *„Így működik..."* c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.
A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség

Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

MEGJELENT A CoV Évkönyv '93/94.



A tartalomból:

- **A nagyok:** *DORIATH, LORDS OF CHAOS 1, LORDS OF CHAOS 2., BARD'S TALE III. (melyből a C64-esek végre megtudják, hogy teleportáljanak Arboria-ba), STAR CONTROL, STAR CONTROL 2, CONAN THE CIMMERIAN, WARLORDS, HISTORY LINE 1914-18, EYE OF THE BEHOLDER 2, EYE OF THE BEHOLDER III., REX NEBULAR (Kb. 80 oldal).*
- **Repülőgép-szimulátor csokor:** *The Dambusters, F-19 Stealth Fighter, Flight Path 737, Flugsimulator, Hell Cat Ace, Knight of the Sky, Red Baron, F29 Retaliator, Skyfox 2, Tomcat kiegészítés (Kb. 10 oldal).*
- **TökösMákos:** *7Up Spot, Alien Breed Spec.Edition, Archon II., Ark Pandora, Cadaver Data Disc, Crazy Cars III., Encounter, Face Off Hockey, Flashback, Gobliins, Gold of the America, High Fronier, I Play 3D Tennis, Johny Quest, Krypton Egg+Editor, Lords of Conquest, Menekülés a Zeon bolygóról, NAM, Omniplay Basketball, Piracy On High Seas, Power At Sea, RBI II. Baseball, Roy of the Rovers kiegészítés, Stratego, Street Rod 2., Traders, Wizardry, Yogi Bear (Kb. 22 oldal).*
- **Plus/4 sarok: Játékok:** *3D Pool, Battery 1., Culture Vultures, Időrégész, Laser Squad 1-2 végső befejezés, The Saga of Erik the Viking, Sorcerer, Wu Lung.* **Felhasználói:** *Demo Music Creator, FLI Editor, Megatoolz, Magicpaint.* **Prg.technika:** *Digi lejátszó.* **Apró tippek, Plus/4 Elsősegély** *(Kb. 14 oldal).*
- **Elsősegély rovat**: *64, Amiga, PC (Kb. 10 oldal, a PC-s rész bővült).*
- **DEMÓ-VILÁG**: *64, Amiga, PC (kb. 12 oldal).*
- **Programozástechnika**: *64-re több apróbb rutin (multi-grafikus képernyő hullámoztatása, Demo-betét, avagy a háttérben elvonuló csillagok, Karakteres képernyő rugóztatása, Art Studio kép becsikozása a képernyőre, Mouse pointer vezérlés) mellett Star Turbo rutin ismertetése, Amigára pl. IFF képformátumok megjelenítése, IFF formátumú képek kinyomtatása, File Display rutin, Demo-háttér betét, valamint képernyő elsötétítése (kb. 14 oldal).*
- **Felhasználói programok**: *C64-re Disc-Doc, Interword, Interpaint, Amigára: Disk Master, File Master, Rattle Copy, Super Duper, PC-re Norton Commander 4.0 (kb. 30 oldal).*
- **A modemekről**: *BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok (kb. 10 oldal).*
- *SpV, CoV teljes katalógus, valamint Elsősegély betűrendi katalógus.*

Az Évkönyv árát egyelőre nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned**! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző Évkönyv** árát is csökkentettük, **a továbbiakban a CoV Évkönyv 1992. csak 298,- Ft.** A CoV Évkönyv 1991 utánnyomása is teljesen elfogyott, ebből már ne rendeljetek! Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv együtt csak 647,- Ft!**

CoV 40

Commodore Világ
VI.évfolyam, 1994/1.szám
Megjelenik: havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: 3D demo II./Anarchy (Amiga)
Összeállították: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)
Plus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Állandó munkatársak:
Bors Gábor (Bryan)
Homoki Péter (HáPI)
Werner Zsolt (DADA)
Külső munkatársak:
Cseke Gábor
Hatvágner Attila
Kozma Zsolt
Sitku Tibor (Tibsoft)
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: COMMODORE VILÁG COM-WARE Kft Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz rózsaszín csekket, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: **OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117.** (A csekk középső szelvényének hátoldalára **ilyenkor mindig** írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!). Természetesen célszerűbb az újságból kivágható sárga csekket használni!

Terjeszti:
Az **NHRT** (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint:
ACOMP Kft., (címek ld.hátul)
SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
NOVOTRADE 2C Kft., Budapest, XIII. Balzac u.35.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft., Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT., Kecskemét, Rákóczi u.2.
COMPLAN STUDIO Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u.50.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (41.) száma az 1994. február 28-án kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Előfizetőink közül 1-1 CoV pólót nyertek:

Szlovák Szabolcs, Győr
Király Péter, Budapest III.
Gról Márton, Vép
Bak Krisztián, Kisköre
Papp Zsolt, Kaposvár

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A **CoV 38**-ban megjelent rejtvény kakukktojását helyesen beküldők között 1-1 CoV pólót nyertek:

Balogh Gábor, Maroslele (XL)
Burghard Tamás, Székesfehérvár (L)
Csuka Ádám, Győr (M)
Kerekes Ferenc, Bp.,XXII. (XXL)
Körtvélyes Ákos, Szombathely (XL)

A **CoV 38**-ban megjelent rejtvényre teljes megoldást beküldők között 1 db. CoV ajándékcsomagot nyert:

Körtvélyes Ákos, Szombathely (XL)

Épp ez jutott eszünkbe...

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy buszmegálló. Nevezzük CoV HQ-nak. A megálló kicsit magányosnak tűnt. Ahhoz képest, hogy december közepén mindenki a Karácsonyra készül, a megállókban tömegekre számítana az ember, ez a megálló néhány bóklászó embert leszámítva elég kihaltnak tűnt. A bóklászó emberkék csak vártak, csak vártak, de a menetrend szerinti járat csak nem akart megérkezni. S lássunk csodát, megérkezett egy busz, melynek szélvédője felett a CoV 40 felirat volt olvasható. A busz szépen, komótosan begurult a megállóba, de egyelőre nem nyitotta ki az ajtót. A sofőr leszállt, rágyújtott, majd rövid töprengés után elballagott. Az ott lévők tanácstalanul álltak, de feltalálták magukat, így a busz szépen kezdett megtelni. Karácsonyra meg is telt, de a busz csak nem akart elindulni. Az utasok kezdtek türelmetlenkedni: — *Azért ez mégiscsak arcátlanság, hogy ebben az áporodott gázolajszagban kell pezsgőt pukkantanunk.* Hőseinkre így köszöntött az új esztendő. S akkor előkerült a menetirányító, aki magyarázkodni kezdett: — *Értsék meg hölgyeim és uraim, nem indíthatom a buszt, amíg nem tudom, hogy a végállomáson fogadja-e valaki.* Az utasok értetlenül hallgatták a menetirányító unalmas magyarázkodását. — *Tudják, a végállomásig hosszú az út, és közben még egy nyomdánál át is kell szállniuk. Az átszálláskor elképzelhető 3-4 hét*

várakozás is, úgyhogy remélem hoztak melegruhát és hidegélelmet. Ha sikerült átszállniuk, Budapesten a IX.ker. Orczy téren fognak landolni, de hát épp ez a bökkenő, csak most kaptam meg a fogadó nyilatkozatot, mely szerint fogadják Önöket a most megalakult ***Nemzeti*** *Hírlapkereskedelmi Rt. telephelyén.* S ezzel elment. Az indító lámpa zöldre váltott, de a sofőr sehol. Az utasok kezdtek gyanakodni, így lehet hogy a 4 hétre pakolt hideg élelem kevés lesz, ezért koplalni kezdtek.
Közben begurult a megállóba egy újabb busz, mely szélvédője felett a CoV 41. volt olvasható. Ez azért már mégis csak borzasztó, ha ez így megy, az a járat hamarabb fog elindulni. Ezért hát az utasok egy része leszállt, és átszállt a következő járatra, míg mások — akik a megállóban várakoztak — az első buszra léptek fel.
S ekkor megjelent a sofőr, enyhén illuminált állapotban, a szilveszteri nyomást még le sem fújta a fejére szerelt biztonsági szelep. Mint, ha mi sem történt volna, előbb a büfébe távozott, lenyomott két dupla kávét, majd haláli nyugalommal beszállt a helyére, indított, és szépen kigurult a megállóból.
A menetirányító azonnal felhívta a közbenső megállót, és tájékoztatást kért, vajon nem-e lehetne-e gyorsítani az átszállási időt, mert nemsokára indítja a következő járatot is, és jó lenne ha a két busz nem Tasziáron érné utol egymást. Majd, amikor megvilágosodott előtte a tény, hogy a járat jelentős késésére lehet számítani, táviratilag értesítette a végállomáson szolgálatot teljesítőket: *„JANUÁARI JAARAT KIESIK STOP FEBRUAAR ELEJEEN EERKEZIK STOP FEBRUAAR JAARAT EMIATT CSUSZIK STOP LEHET HOGY MAARCIUSBAN KEET JAARAT FOG BEFUTNI EGY A HONAP ELEJEEN EGY MEG A VEEGEEN STOP AAPRILISTOOL MENETREND VAALTOZATLAN STOP".*
A megállóba közben befutott a harmadik járat is, melynek párás szélvédője felett a CoV 42. felirat körvonalai bontakoztak ki. S miközben utasaink a közbenső állomáson várakoztak, teljesen megtelt az állomáson bent álló első busz, félig megtelt a mögötte álló is, a menetirányító pedig végre leült kis asztalkája mellé, és elmeditált. Ő mindent megtett, amit megtehetett, csak a szegény sofőrt sajnálja, akit mintegy 12.000 dühödt utas várja a másik végállomáson, s ebből mintegy kétezren bérlettel utaznának.

Eme kis ködösítés után el is tekintenénk attól, hogy magyarázkodjunk, mi volt az oka az idei első CoV késésének. Ez nem változtat azon a tényen, hogy idén a CoV-nak 12 száma fog megjelenni. Meg egyébként is, valamit meg akartunk tartani a hagyományokból, ha már az új év új LOGO mozgalom hagyományaitól eltekintettünk.

Mi az ami elsőként feltűnik? Hát persze hogy az ár. Mi megmondtuk előre. Előfizetőinknek természetesen egész évben a befizetett 99,- Ft/db. áron jár a CoV. Egy újítás, év közben is elő lehet fizetni, de nem 1 évre, csak év végéig (ki tudja mi lesz még jövőre), s hogy azért még mindig kedvezzünk valamit az előfizetőknek, évközi előfizetés esetén 119,- Ft/db. áron juthatsz hozzá a CoV még az idén megjelenő számaihoz. Akik meg változatlanul az utcán kívánják megvenni, azok ugye...

Azt sem kívánjuk kommentálni, mi az oka eme áremelésnek **(nem is emeltünk árat, már a CoV 39 is ennyibe került — CoVboy).** Legfőbb terjesztőnk december 30-án közölte szerződési feltételeit, melyben többek között újabb +4% jutalékkal rukkoltak elő, ha visszakérjük az el nem adott példányokat, mert ugye azokat országos szinten összegyűjteni, rendezgetni stb. nem kis munka. Mi pedig visszakérjük, mert ugye jól látható, hogy a 12. számig már teljesen kifogytunk, és a jelenlegi tendenciát tekintve kb. tavaszra a 17. számig teljesen elfogy a raktáron lévő készlet. Márpedig ha a visszavett példányok is szépen elfogynak utólag, akkor meg miért ne vegyük vissza? Ez persze csak csepp volt a tengerben, mert az alapjutalékok is emelkedtek, s ha visszaemlékeztek, anno augusztusban, amikor az ÁFA-t emelték, mi nem korrigáltuk az árat, nem úgy mint mások... Azért persze valamit mi is adunk cserébe, amíg további jelentős mértékkel nem nőnek nyomdai kiadásaink, újabb 8 oldallal emeljük a CoV terjedelmét, vagyis mostantól a CoV 48 oldalas, ez azt jelenti, hogy egy esetleges évközi jelentős költségnövekedést nem áremeléssel kívánunk kompenzálni, hanem akkor majd szépen visszaballagunk 40 oldalra.

A hirdetésekkel kapcsolatos témában változás, hogy egy csokorba szedve középen, ömlesztve megtaláljátok a hirdetéseket, szép sárga papíron. Hogy miért sárga, nagyon egyszerű a magyarázat, mert a csekknek sárgának kell lennie, és az is rajta van. Szóval ha középen nem találjátok a csekket, az nem azt jelenti, hogy nincs, ott van az, csak most két irányban kell az ollóval kivágni. Ennyi kreativitást már csak elvárhatunk egy CoV olvasótól nemde?

Némileg átszerveztük ezt a nyereménysorsolósdit is. Sokan nehezteltek amiatt, hogy tutis beküldött anyagaikkal nem nyertek semmit — igza, leközlésre sem kerültek a cuccok — mások meg esetleg többször is nyertek. Igazatok van! Amikor ezt a dolgot elindítottuk, ezzel nagyon sokan megpróbáltak visszaélni. Pl. hetente kb. 8-10-en másolták ki az 1001/3. POKE-ok fejezetéből az első hármat, vagy négyet, mondván, ha beküldtek valamit, hátha nyernek. Ennek így semmi értelme. Ezért úgy döntöttünk, azokat fogjuk elsősorban díjazni, akiknek az anyaga lemegy a CoV-ban, azok pedig mind kapnak valamiféle honoráriumot. Az előfizetők között pedig havonta 5 póló talál ezentúl gazdára.

A rejtvény sem szűnt meg, csak átmenetileg szünetel, valami újat akarunk kitalálni, mert ezek a képfelismerős dolgok egy kicsit nehéznek bizonyultak.

A '94 évre december 31-ig előfizetők csekkjei jelen számunk nyomdába adásáig még nem érkeztek be maradéktalanul, ezért a sorsolás eredményét legközelebb tesszük közzé.
A tartalmi dolgokon említésre méltó változást nem eszközöltünk, mint ahogy az látható, minden megszokott fejezet képviselteti magát, és a géptípusok arányain sem kívántunk egyelőre jelentősebb mértékben változtatni. Szeretnénk ismételten leszögezni: a CoV-nak eddig sem az volt a célja, és ezután sem szeretnénk azt a célt magunk elé tűzni, hogy a lehető legfrissebb anyagok tömkelegéről közöljünk 20-30 mondatos ismertetőket. Változatlanul arra törekszünk, hogy részletesebb útmutatót adjunk régi és új programokról egyaránt, figyelembe véve az olvasói igényeket.

Köszönjük, hogy elolvastad eme kis bevezetőnket, köszönjük, hogy mint előfizető, vagy mint vásárló bizalmaddal megtiszteltél bennünket, és 1994-ben *(is) olvasónk maradtál/lettél.* Véleményedet természetesen továbbra is szívesen látjuk abban a kérdésben, miről szeretnél olvasni, mit szeretnél szívesen látni a CoV-ban.

Jó szórakozást, az egész évben hasznos időtöltést kívánunk kedvenc kiadványod társaságában!

Adventure/RPG

— 64 —

SZUPER HOT!!!
Olessák Róbert — az ***Alvilág Ura*** szerzője — ismét remekelt. A **GÁLYA (The Galleon)** az 1994-es esztendő egyik legnagyobb hazai szenzációjának ígérkezik — a 64-es kalandorok számára legalábbis bizonyosan. A káprázatos kivitelű grafikai és zenei szupercsodák korát éljük, aminek árnyoldala az, hogy ez a nagy-nagy csillogás nem ritkán csak igen kevés valódi tartalmat és eredetiséget takar; kellemes meglepetés tehát egy olyan programmal találkozni, ahol — bár a grafikai megvalósításra — igazán senkinek nem lehet panasza, mégis valóban maga a **JÁTÉK** maga az, ami a játékot érdekessé teszi. Nem csalás, nem ámítás, *Olessák maestro* legújabb alkotása — a nagy példakép, a legendás *Magnetic Scrolls* hagyományaihoz híven — páratlan intelligenciája, bonyolultsága és részletes kidolgozottsága révén magasan kiemelkedik az átlagos kalandjátékok szürke óceánjából. Ha csak néhány formális adatot felsorolunk róla (**másfélezer** szavas szótár, több, mint 250 helyszín, kb. 150 kByte-nyi szöveg stb.), már az is épp elég ijesztően hangzik, ám a program igazi különlegessége az, hogy itt egyszerre két szereplőt is irányíthatunk á'la ***Maniac Mansion***: egy barbárt és egy *„dilettáns mágust"* (ez idézet volt a játék idióta kerettörténetéből), amiből mindjárt az is kiderül, hogy a cselekmény Fantasy környezetben játszódik, és rengeteg meglepetést, de főképp fárasztó poénok tömkelegét tartogatja, és kemény fejtörést ígér a vállalkozó kedvű kalandoroknak. Végül még egy örömhír: már folynak a tárgyalások a program forgalmazásáról, és ha sikerül megegyeznünk, akkor valószínűleg ez a teher is a mi nyakunkba szakad majd... Persze *„édes e teher nekünk..."*

NEWS

— 64 —

Némileg becsapva éreztük magunkat, amikor kipróbáltuk a *Creativ Pixels Group* által jegyzett **Island of the Dragon** című anyagot. Az az igazság, hogy egy jó kis RPG-t vártunk a kezdeti képek és szöveg alapján, de helyette csak egy különös, összetett akció-kaland programot kaptunk. A lényeg, hogy a kilenc helyszín mindegyikén más és más feladatot teljesítve jussunk kalandunk végére. Van ahol egy labirintusban kell megelőznünk egy óriásgyíkot, máshol egy stegosaurust kell halálra rugdosnunk. Mindenesetre a feladatok sorrendisége lényeges, mert az egyik helyen megszerzett tárgy egy másikon még jó szolgálatot tehet.

— PC, CD-ROM —

A *Lucasfilm* baromságait nem nagyon kell bemutatnunk senkinek. Most kis csapatuk, a *LucasArts* jóvoltából rukkoltak elő a **SAM & MAX** című csodával. Első benyomásunk az volt, talán őket is megfertőzte a ***Jurassic*** mánia, aztán rájöttünk ez több annál, **SAM & MAX** ismert nyomozó figurák egy New York-i rendőrhivatalból. Azoknak nem kell különösebben bemutatni őket, akik közelébe férkőztek néhány idevágó COMICS-nak. Itt-ott már hazánkban is fellelhetők. Szóval a Dino-park csak egy rész-epizódja a sztorinak, ami humoros megoldásaival, poénos szövegeivel mindenképpen slágerszámba megy.

— PC, CD-ROM —

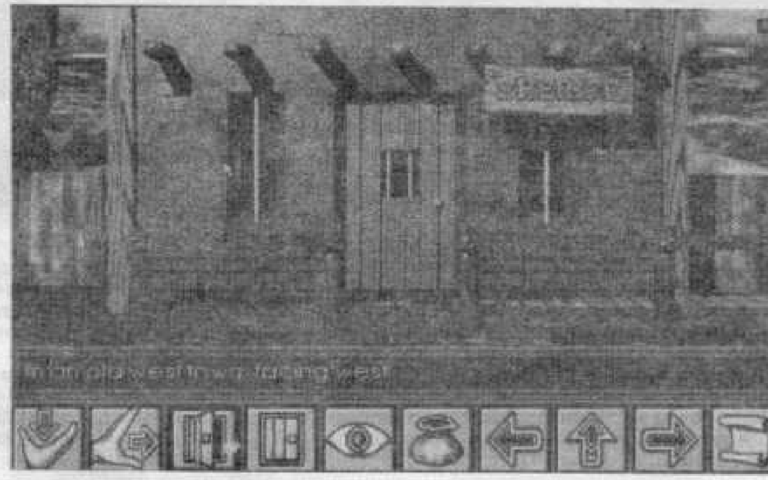
Az *Electronic Arts* bizonyára sokat akar még ülni a ***Bard's Tale IV***-en, ezért hát most is inkább valami mással lepték meg a piacot. A **Labyrinth of Time** valóban az idő labirintusa. Hogy miért? Ha valakinek mond valamit Minos király neve a görög mitológiából, akkor bizonyára meglepődik, ha elmondjuk, Minos 2000 évi pihenő után magához tér a szarkofágjában, és úgy gondolja, hogy visszatér közénk... Nos, az igen bonyolult játék kezelését egy nagyon jó ikonmenüvel könnyítették meg, a mintegy 1800 grafikaus kép önmagáért beszél. Hát akkor jó kalandozást *Minos* labirintusában... **(Milyen tusában? — CoVboy)**

— PC —

Szegény Amigásokat úgy látszik a *Viacom* is hanyagolja! Ja, ez egy cég neve, csak eddig még nem nagyon hallottunk róluk **(Biztos olasz-német vegyesvállalat, és a VIA — olaszul út — meg a KOM — németül gyere ide — szavakból alkották — CoVboy)** Szóval *Viacom-ék* legújabb kalandja — a **DRACULA UNLEASHED** — önmagában még nem is lenne olyan nagy durranás, de a CD-ROM változatban beépített video üzemmód magával ragadó. Képzeljük el, hogy a hasoncímű film video-változatát (cca 90 perc) digitalizálva beépítették a progiba, és a videolejátszó üzemmódban megtekinthetjük azt. Nem semmi!



Hemendex helyett Szemendmex — SAM & MAX (PC)



Minos és a Sheriff, micsoda párosítás — Labyrinth of Time (PC)

Arcade

— 64, Amiga, PC —

Mivel a karácsonyi ünnepi számunk előrehozott lapzártája kissé átszervezte életünket, lemaradtunk néhány újdonság bemutatásáról. Remélhetőleg azonban nem fog senki életében maradandó törést okozni az, hogy *Sigurney Weaver* **ALIEN 3.** c. programjáról csak most esik szó a CoV hasábjain. A remek akció-program keretében rajtunk a sor hogy bebizonyítsuk, a Végső megoldás nem a halálban, hanem a könyörtelen harcban leledzik. A játékot egyébként több szoftveres csapat jegyzi, nekünk elég annyi, hogy minden jog a *Twentieth Century Fox Filmcorporation*-t illeti.

— 64 —

Hasonlóan kellemes akciójáték az *X-Amples Architectes* **Tales of Boon**-ja, bár tagadhatatlan, hogy a programozástechnikai megoldások erősen hasonlítanak a ***Flimbo's Quest***, vagy az ***Another World*** trükkjeire. A játék alcíme egyébként sokat sejtet: ***The Elf's Valley***... Na, ebben a völgyben kell minden mozgolódó gonoszt lemészárolnunk.

— 64 —

Ha már a mészárlásnál tartunk: egy-két hónapja szóltunk néhány szót a ***Holiday Cops*** című neoprimitív eksöngémről. *Alf Yngve* úgy gondolta, hogy az ötlet megér némi többletmunkát, és kidolgozta a második részt, amely már lényegesen jobbra sikerült elődjénél. A grafikai megjelenítésen túl az ellenséges maffiózók viselkedése is újdonsággal szolgálhat. (Legalábbis a *Part One*-hoz képest).

— 64 —

És még mindig akció! **Escape from Colditz** a 8 biteseken a *Digital Magic Software* jóvoltából! Mivel a program élvezőkarmozgatása elég nehézkes, és néhány nehezen felderíthető billentyűnek külön funkciója van, a szökdösésre csak a legtürelmesebbek, és legkitartóbbak vállalkozzanak. A játék egyébként a ***Hero Quest***-ből már ismerős 3D-s megjelenítésre épül.

— 64 —

Ha megúntuk, hogy állandóan elkapnak, cseréljünk szerepet, és töltsük be *Neil Raine* **Lunar Jailbreak**-jét. Itt mi lehetünk a börtönőrök, s ránk vár a feladat, hogy a lehető legrövidebb időn belül rács mögé dugjuk az emeletről-emeletre menekülő szökevényeket. A stílus ügyességi, az ötlet ősrégi, a játék viszont szórakoztató. 130 blokkot megér.

— 64 —

Lehet, hogy telhetetlenek vagyunk, de hasonlóan csalódottak voltunk egy másik *Creativ Pixels* anyag — **The Wings of Circe** — miatt. A remekül elkészített előjáték kapcsán találkozhatunk az Odüsseiából talán másnak is ismerős *Kirké* nevű lotyóval, aki másodállásban nimfa típusú fásszárú, és mikor egy varázsló éppen nem változtatja szárnyas lóvá, akkor csak (terveket) szövöget, és molesztálja a békés utasokat. Na, most éppen lóvá van téve, és azért szálldos, hogy visszanyerje eredeti alakját. Ebben lehetünk segítségére azzal, hogy minél több mitológiai lényt leköpetünk a szárnyaló (szár nyaló; szárny a ló;) kancával. A proggy előnyére szolgál, hogy több remek grafikai elemet tartalmaz, maga a játék viszont felettébb hamar feledhető.

— 64 —

A *Mark und Technik* úgy látszik elégedetlen volt az újabban megjelent *Katakis* klónok (pl. **Parsec**) minőségével, és kiadta a saját (z)űrhajós lövöldözős verzióját **Hermetic** néven. Ez — azonkívül, hogy jó hosszú, mintegy 1200 blokkos — szinte semmi újat nem tartalmaz. Ha csak azt nem, hogy team módban, azaz egyszerre ketten is lehet vele játszani. Ha csak egy kis céltalan lövöldözésre vágyunk, ki lehet próbálni, a gondolkodás nehéz munkáját hagyhatjuk másokra.

— 64 —

Fred, a kétlábon járó golyó ismét visszatért! Legalábbis ez derül ki a *CP Verlag* által forgalmazott **Fred's Back 2.** című ügyességi játékból. A grafika szépen kidolgozott, és hogy a program még vonzóbb legyen, az alkotók jó néhány ötletet lenyúltak a világhírűvé lett ***Super Mario***-ból. Többek között némi segédlet reményében itt is szét lehet fejelgetni az egyébként dobbantóként alkalmazandó tereptárgyakat. Ha nem a *Super Nintendo* nevű — egyébként földbuta — herkentyű teljesítményét várjuk tőle, kifejezetten jó szórakozást szerezhet minden játékoskedvűnek.

— 64 —

Néhány számmal ezelőtt igen jó kritikát kapott tőlünk a **Detonators** című anyag. Úgy látszik a skandináv *AnGu* duónak is tetszett az ötlet, mert **Lethal Bombs** *című munkájukban* ennek ötletét használták fel. Az idea: egy labirintusból kell kijutnunk oly módon, hogy a folyosókat elválasztó téglafalakat a megfelelő helyeken időzített bombáinkkal kirobbantjuk. Mivel a robbanóanyag csak korlátozott mennyiségben áll rendelkezésünkre, és a pályák is egyre bonyolultabbak lesznek, nem kis agytornát igényel a megoldás.

— 64 —

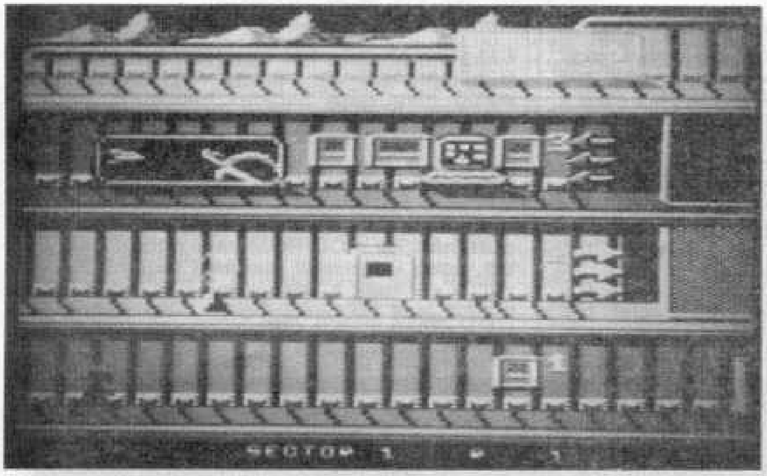
Mega Thrusterball a címe annak a *Legendary Designes* programnak, amellyel kapcsolatban nem tudunk szabadulni a gondolattól, hogy ezt a játékot, vagy valami nagyon hasonlót láttunk már néhány éve. Egy gömb alakú UFO-t, és egy őt hűségesen követő társat kell átvezetnünk a veszettül lövöldöző ellenséges alakulatok között. Ezt egyszerre akár két játékos is megpróbálhatja, ha tetszik nekik a program. Úgy gondoljuk, igen kevesen lesznek ilyenek.

— Amiga, PC —

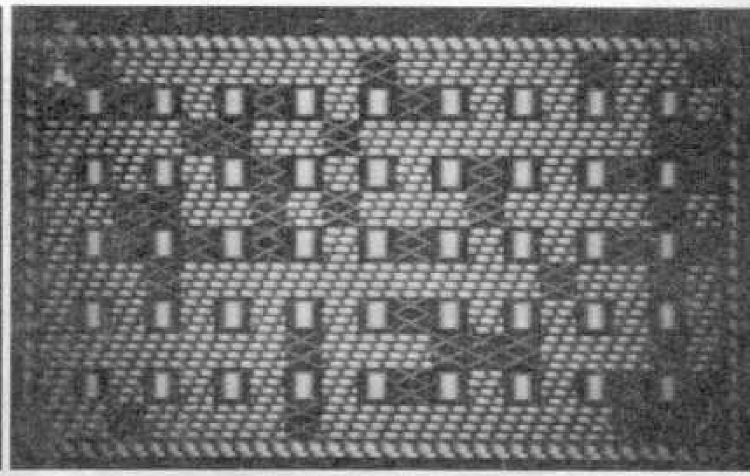
Első látásra az lehet a benyomásunk, hogy a *SOKOBAN* mintájára készítette el a *Dongleware* az **OXYD MAGNUM** c. programot. Azonban ez a ládatoli inkább akció, mint logikai. Egyetlen erénye: Shareware produkció!.

— Amiga, CD32, PC —

Hurrá! Egy újabb *Lemmings* klón a láthatáron. Akinek nem volt elég az eddigiekből, most a *Millennium* jóvoltából kipróbálhatja a **DIGGER**-t. Nem fogja megbánni. *Lemmings*-en nevelkedetteknek nem jelenthet problémát! Ja, hogy jó lenne, ha leírnánk a pályakódokat. Majd legközelebb...



Te is börtönörsz? Mert én is börtönörök — Lunar Jailbreak (C64)



Egyen falat! A legjobb falat! — Lethal Bombs (C64)

Szimuláció/Sport

— PC —

Bár, már ez sem mai program, de azért elég friss ahhoz, hogy megemlítsük. Egészen pontosan a *VIRGIN* autószimulációjáról, az **INDY CAR RACING**-ről van szó. Nos, minden megtalálható ebben a programban, ami egy Forma I.-hez hozzátartozik. A gyakorlástól a versenyig, az ütközésszimulációtól a kerékcseréig. A digi effektek nem rosszak. A video üzemmód praktikus, egyszóval a játék remek kikapcsolódást nyújthat.

— PC —

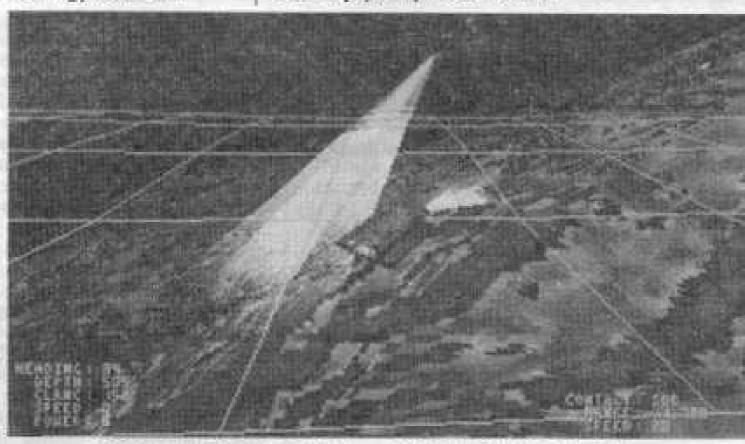
Ha szimuláció, akkor *Microprose*. A tengeralattjárószimulátorok világában ezúttal előre ugrunk az időben, egészen 2050-be. A **SUBWARS 2050**-ben egy szuperszónikus tengeralattjáró parancsnokaként kell különféle küldetésekben részt vennünk, az Antarktisztól a Japán tengeren át, az Atlanti óceánon keresztül a dél-Kínai partokig. A hagyományos tengeralattjáró műszereket kiegészítették a modern kor követelményeit támogató műszerekkel és fegyverzettel.

— PC —

Nagy várakozás előzte meg az *Origin* legújabb szimulátorát. Még fel sem ocsúdtunk a *PRIVATEER* rémálmaiból, *Chris Roberts* és barátai jóvoltából máris nyakunkon a **PACIFIC STRIKE**. Ez valóban nem mese, ismét úgy 40 MB-ot készíthetünk, ha installálni akarjuk ezt a programot. Pentium proci nem hátrány, de elég egy 486-os is. Ezúttal a II. világháborúban teljesítünk szolgálatot, az USA színeiben, hogy megkeserítsük a japán pilóták életét!



INDY, de ezúttal nem a JONES — Indy Car Racing (PC)



Miért pont 56 év múlva? — SUBWARS 2050 (PC)

Stratégia

— Amiga, AGA, PC —

A foci kedvelői ezúttal az *Anco* jóvoltából nem fognak unatkozni. Az **ANSTOß** egy vérbeli footballmanager. A nagy konkurens — a *Software 2000* — ***Bundesliga Manager Professional*** c. programja valószínűleg háttérbe fog egy kicsit szorulni, de hát mindig az új az érdekes...

— PC —

A *Microprose* természetesen nem csak a szimulátorok terén vívta ki sikereit, hanem a stratégiai programok között is elég nagy szeletet vágtak ki a tortából. Ezt a százalékot kívánják növelni most, hogy kiadták a **STARLORD** c. játékot. Ismét kiélhetjük hatalmi vágyunkat, hiszen feladatunk, hogy a galaxist uralmunk alá vegyük, és monarchikus módszerekkel irányítsuk a birodalmat.

— 64 —

Reederei címmel régebben megjelent egy hajós kereskedelmi játék. Sajnos sokan nem tudtak vele mit kezdeni. Ezen segített most a *Talent* nevű cracker csoport, amikor a programot átfordították németről a lényegesen közérthetőbb angolra. Ha mindenképpen hasonlítani szeretnénk valamihez a játékot, a stílusa és kivitelezése leginkább a legendás ***Trans World***-re emlékeztet.

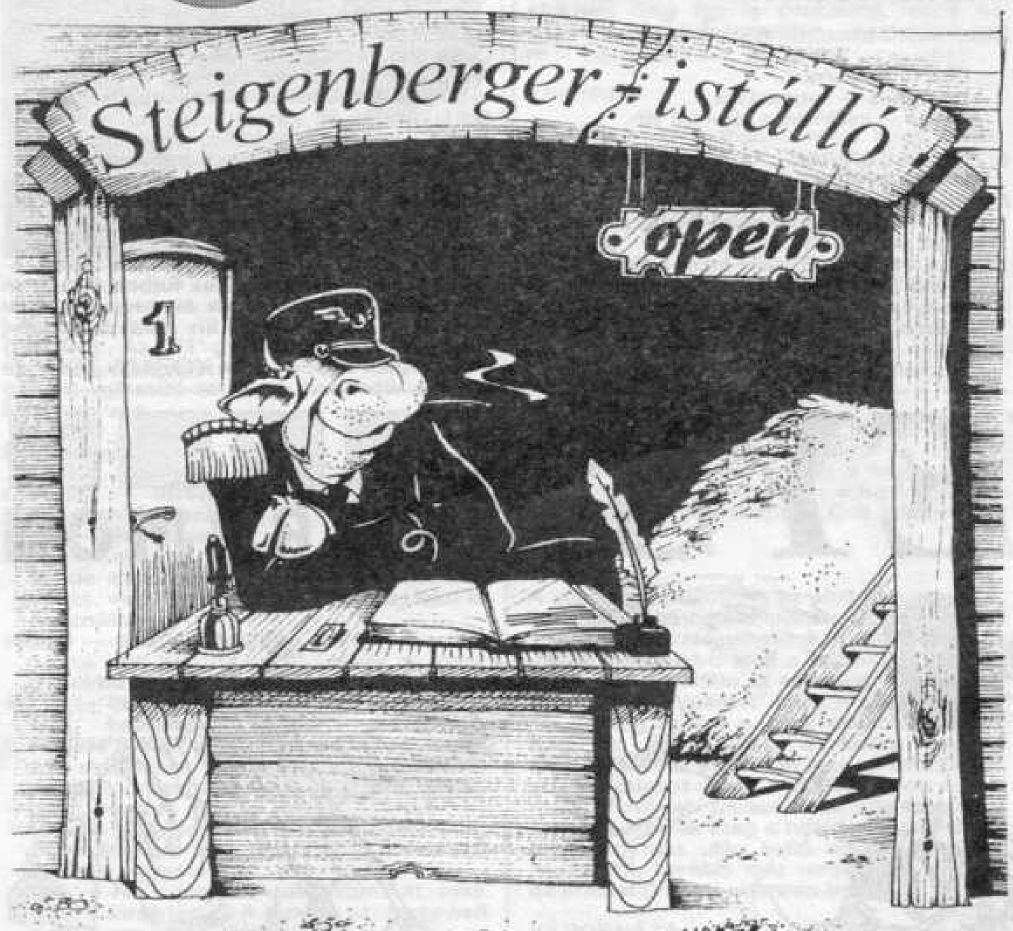


Tessék berúgni! Khm... a labdát — ANSTOß (PC)



A galaxis olyan, mint a pohár, meg kell dönteni — STARLORD (PC)

ST HOTELMANAGER



Alig pár hónapja a **VERMEER** és a **HANSE** után, de még a **REEDEREI** előtt, a stratégia világából egy „elfeledett" gyöngyszem következik. Igen kérem, ez a Stbrgrergerberg... na ezt hagyjuk, szóval az ST Istállómenedzser. Hogy miért elfeledett, talán a nyelvezete miatt, csakúgy, mint a legelején felsoroltak, bár — mint az a NEWS-ból már kiderült — a **REEDEREI** angol változata végre megjelent. Félreértések elkerülése végett ennek is van angol verziója, csak simán Hotelmanager néven került be a körforgásba, így sokak nem is tudták, hogy ugyanarról a programról van szó. Mi is inkább azt fogjuk betölteni a játék ismertetéséhez. Ja, Amigás verzió is készült, de ennek dicséretétől — helyhiány miatt — most inkább eltekintenénk. Na, de csapjunk a bocik közé.

Némi töltögetés után pár dolog beállítására nyílik lehetőségünk:

- Bocik száma (1-4) — a plusz/minusz billentyűkkel lépkedhetünk (ez a játék egészére vonatkozik!)
- Bocik neve — átírhatjuk mondjuk Rozira stb.
- MISSIONS — legyenek-e pl. szabotázsakciók — á'la Oil Imperium
- PLAYER INFO — info a bocikról
- 3 zene közül választhatunk (Deliverance, Grooveit, Faithhearler)

Játék célja:

- 5 level, 50 millió, 50 év (együtt a három)
- Bizonyos pénzösszeg eléréséig (1.000.000-20.000.000)
- Nehézségi szint eléréséig (2-5 level)
- x körig menjen a játék (10-900 rounds)
- START — baloldalt (végre elkezdhetünk játszani)

Érkezik egy telegram, hogy elhullott a milliomos nagybocink és ránkhagyott 400.000 márkát.

Megjelenik a főképernyő:

Fent az aktuális boci neve és készpénze látható.

Középen 10 ikon (nem mindegyiket választhatjuk!)

1. Employer	6. Missions
2. Bank	7. Brooker
3. Furniture	8. Insurance camp.
4. Commercials	9. Hotel Service
5. Prices	10. Disk menu

Lent látható az időpont (Date), ki/bekapcsolhatjuk a zenét. NEXT PLAYER-re indíthatjuk a próbálkozást a következő bocival.

Az egyes ikonok jelentése:

1. EMPLOYER

Alkalmazottak felvétele/elbocsátása

- Cook — szakács
- Service — szobalány
- Bartender — csapos
- Waiter — pincér
- Clear woman — takarítónő
- Portier — portás
- Detectiv — nyomozó

Mellettük a havi költségük, és hogy mennyi van belőlük.

2. BANK

A '+' és a '—' jellel állíthatjuk be a kívánt pénzösszeget. A **PAY**-re clickelve vissza tudjuk fizetni a pénzt. Csak 200.000-et lehet felvenni!

3. FURNITURE

Istállószobák berendezése. A képernyő jobb oldalán lévő négyzetek lennének az istállószobák. A kiválasztott berendezési tárgy nevénél nyomjuk meg egyszerre a joy tűzgombját és vigyük valamely szobához a kurzort. Ezután nyomjuk meg ismét a tűzgombot. Ekkor beraktuk a szalmát a szobába. Ha sokallnánk az árat, egy ismételt tűzgombra volt szalma, nincs szalma.

Berendezések:

- Chairs — székek (a fejőnőnek)
- Hifi equip. — Hifi berendezések
- Bookrack — könyvespolc
- Bar — bárszekrény
- Curtains — függönyök
- Armcha — karosszék
- Lamp — lámpa
- TV
- Table — asztal
- Couch — heverő
- Cupboard — szekrény
- Radio
- Bed — ágy (rossz?)
- Computer
- Telefon
- Flowers — virágok
- Video
- Desk — íróasztal

4. COMERCIALS

Itt reklámozhatjuk az istállónkat.

A '+'/'—' a hirdetés terjedelmének beállítására szolgál.

Lehetőségek (ár):

- Newspaper — Pl. a CoV (5.000)
- Leaflet — szórólap (1.000)
- Radio (10.000)
- Cinema — mozi (3.000)
- TV (25.000)
- Agents — ügynökök (50.000)

A reklámozás addig tart, amig be nem szüntetjük!

5. PRICE SETTINGS

Az istállószobák árait állíthatjuk be.

- no. x. rooms — szobák száma
- price/night — a szobák ára 1 éjszakára (most a szobák ára, vagy az éjszak ára? CoVboy) (+/—)
- maximum of earnings — max. jövedelem

6. MISSIONS

Ha engedélyeztük a játék elején, akkor az ellenfeleink istállóit rongálhatjuk. Négy közül választhatunk:

- Sabotage — gyújtogatás
- Theft — lopás
- Wrecking crwe — tönkretehetünk valamit
- Cheque f. — pénzügyi csalás

Alul beállíthatjuk a károsodás (damage) nagyságát, a pénzösszeggel pedig a siker (succ.) nagyságát.

7. BROOKER

Itt vásárolhatjuk meg álmaink istállóját. Öt fajta közül választhatunk. Ez felel meg a nehézségi szintnek:

- Pension (6 db.)
- Esprit Hotels (4 db.)
- Intercity Hotel
- Avance Hotel
- Steigenberger Hotels
- EXTRAS — extrák
- EXIT — vissza a főmenübe

A fokozat kiválasztása után (csak sorrendben lehet) megjelenik az eladó istállók képe és mellettük az adatok:

- Név
- Ár
- Hány éves épület
- Double/Single (dupla vagy sima) szobák
- Hány szobás istállórészek
- FORGET IT — másik istálló megtekintése
- BUY IT — istálló megvétele (ha van elég pénzünk)

Ezután átírhatjuk az istálló nevét, és visszatérhetünk a BROOKER menübe.

Itt még lényeges menüpont: EXTRAS.
Luxus dolgokkal bővíthetük az istállót:
- play ground — játszótér kis borjúknak
- kiosk — itt lehet boci csokit kapni
- car — kár
- sauna — szauna
- parkplace — fogatkikötő
- body room — bocibicepsz fejlesztő szoba
- wash room — csutakoló
- table tennis — magyarul ping-pong
- CASH — az előzőek ára
- EXIT — kilépés a menüből

Kezdetben persze ezt a menüpontot hanyagolhatjuk.

8. INSURANCE CAMP.

Biztositást köthetünk. Nem árt néha!
- Thieves — mindenre
- Fire — tűzkárra
- Damages — rongálásra
- Water — csőtörésre, árvízre stb.

9. HOTEL SERVICE

A luxuscuccokhoz hasonlóak:
- Ski — patára szerelhető lécféleség
- Rent a Car — bérfogat
- Bus — Kiejtését most inkább hagyjuk
- Plane Resv. — ezt meg pláne
- Body B. room — bocibicepsz szoba
- Washroom — csutakoló
- Taxi — Taxi
- Medicine — nehéz labda
- Doc. — word file
- Over All Costs — annyi pénz, amennyi koszt összeszedtünk
- EXIT — kilépés a menüből

10. DISK MENU

SAVE/LOAD
Csak 3 kimentett állás lehet.
A lépések befejezése után egy értékelés következik. Itt vonónak le a költségek (**PAYMENTS**), és itt kapjuk meg az esetleges hasznokat (**EARNINGS**). Véletlenszerűen leveleket is kaphatunk (tűzvész, árvíz, egyéb károk, pénzt kaptunk valahonnan stb.).

Mit is mondhatnánk? A játék jó, de nem a legkönnyebb, nehéz az üzlet beindítása. A menük mondjuk nincsenek túlbonyolítva, a grafika egyszerű, a zenék elmennek, ennél több nem is kell egy jó kis kikapcsolódáshoz!

● *KOZMA ZSOLT*

KEYS to MARAMON



Az RPG kedvelőinek kedvéért ismét visszanyúlunk az időben. Kihúztuk a fiókot, leporoltuk a legalsó lemezt, és már töltődik is, na mi? Hát persze, hogy a Marmonkanna kulcsa. Első benyomásunk talán az lehet, hogy a játék igen csak emlékeztet a HQ-ra (gy.k. ***HERO'S QUEST***). Hol volt, hol nem volt, volt egy sziget, amelyen volt egy ***Maramon*** nevű város, ahol mindenki tök rendes, tök szorgalmas stb. volt, és boldogan éltek volna, míg meg nem haltak, ha nem garázdálkodtak volna éjszakánként mindenféle undok szörnyek. Mivel ***Maramon*** lakóinak kezdett az idegeire menni ez az ostoba állapot, megbíztak egy *Superhero*-t, minket, ugyan pofozzuk má' szét ezt a gyülevész bandát...

Ennyi rizsa után kezdjük is az értékesebb információkat.

Betöltés után először is azt adhatjuk meg, hogy új játszmát kezdünk, avagy egy régit folytatunk? Új játék választása esetén először is ki kell választanunk, hogy melyik figurával kívánunk szerencsétlenkedni:

- **Blacksmith** (patkolókovács)
- **Huntsman** (navajon?)
- **Courier** (pláne)
- **Scholar** (tudós)

A különbségek a tulajdonságaikban vannak, szerintünk a Huntsman a legjobb.
Ha kiválasztottuk a karaktert, némi töltögetést követően már játszhatunk is. Ha kisikoltottuk magunkat a „grafika" szörnyűségén, elsőként tisztázzunk valamit.

A nagy képen, amit látunk, az a mitugrász mi volnánk. Ez alatt látható a név, fegyver, páncél, és ha van töltős fegyverünk (pl. íj, varázspálca), akkor a töltetek száma is.

A jobb felső sarokban látható:

- **DAY** — hányadik napon tart a kaland
- **HOUR** — hány óra van (0-24, 8h-kor kel a nap, 20h-kor már sötét van)
- **LIFE** — életerő
- **GOLD** — pénz
- **SCORE** — pontszám, bár jobb helyeken *EXPERIENCE POINT*-nak hívják

A jobb alsó sarokban helyezték el a kommunikációs ablakot. Itt tudhatjuk meg, hogy mit vettünk fel, vagy éppen kit vertünk le.



A joy-jal tudjuk irányítani a főszereplőt, vagyis magunkat, a '<—' billentyűvel tudjuk megállítani, ill. újraindítani a játékot (**PAUSE**). Az '**F1**'-gyel cselekedhetünk, itt kerülnek kijelzésre a különböző tulajdonságok is, valamint az, hogy hanyadik és milyen nap van.

Parancsok:

CHECK — Inventory, vagyis az összes cucc, ami nálunk van
TALK — Beszélgetés
USE — Kaja, ital, gyógyszer stb. használata, de ezzel tudjuk a kulcsokat (ld. később), vagy pl. a fire globe varázslatot is használni
HOLD — Angolul MOON, ezenkívül ezzel tudjuk azt elérni, hogy valami a mancsunkba kerüljön, pl. fegyver
KEYS — Itt tudjuk a kulcsainkat számontartani, kezdetben csak a **STRONGROOM'S KEY** van a birtokunkban, ezzel az erődökbe juthatunk be. Kulcsok: *cooper, brass, bronze, iron, steel, silver, gold, pearl*.
PASS — Időgyorsítás, ha ezt választjuk, már folytatjuk is a kalandot a következő éjszaka vagy nappal
SAVE — Na vajon mit menthetünk itt, csak nem a királylányt? A lényeg az, hogy kell hozzá egy **külön SAVE disk is!**
OLD — Ez lett volna a **LOAD**, csak nem játék a betűkkel?
XIT — Olyan mint a XMAS, csak ez a játékból lép ki és nem az esztendőből
FIX — Fegyver javítása, vagy a varázspálca feltöltése
STAIRS — Toronynál be, ill. kilépés
BUY — Mindent vehetünk a segítségével, csak zöld ágat nem

Nos, akár el is kezdhetnénk játszani. Először is bar(l)angoljuk be **Maramon**-t. Kezdéskor a városkapunál állunk. Üzletházat azt nem találunk, viszont jobbra a második épület az egyik **STRONGROOM**. Menjünk be (pl. az ajtón). YIKES! Itt is egy menü, egy picture, meg egy messzidzs arról, hogy *„XY meglátogatja STRONGROOM-ot"*.

A menü:

GET — A room-ban lévő dolgokat szedhetjük fel. Ha nincs semmi a szobában, akkor obi...
DROP — Ez a negatív GET, szóval...
REST — Pihenés, az erő MAX lesz
LOOK — Körülpislantás, hátha van a közelben egy luk
CHECK — magyarul Inventory
KEYS — erről már volt szó
USE — ld. előbb
HOLD — mint az előző kettő,
s persze van még **SAVE, OLD, XIT**.

A játék egyébként hétfőn 13h-kor kezdődik, és a cél a szörnyek kiirtása + még persze pár egyéb dolog.

Nna, keressük meg a kocsmát és kérdezősködjünk. Ja, hogy honnan lehet felismerni a kocsmát, aki eddig is CoV olvasó volt, annak ez úgysem probléma. Az újaknak megsúgjuk: egy olyan ajtót kell keresni, mely mellett a cégéren keretben kupát láthatunk. Félreértések elkerülése végett nem a volt pénzügyminiszter ábrázatát kell keresni. Akiknek még így is probléma lenne az egyes épületek felismerése, szenteljünk erre is egy kis időt:

TAVERN

2 db. van. Itt tudhatjuk meg, hogy mikor kapjuk meg a fizetést, és még néhány információt. **(Ciki ha a kezdőnap hétfő 4-ére esik, mert ha Maramon-ban is 3-harmadikán osztják a fizetést, akkor egy darabig nézegethetjük az üres zsebeinket — CoVboy)** Fontos, hogy mindig reggel és napközben nézzünk ide be, és beszélgessünk egy jót. Az 1-es kocsma a városkaputól DNY-ra van, a 2-es pedig K-re.

FEGYVERBOLT

Egy keret jelzi, hogy ott van. Itt fegyvert vehetünk, javíthatunk, eladhatunk és beszélgethetünk a tulajjal. A tulaj a fegyverekről sokat nem fog mondani, de a legdrágább a legjobb. Ez a városkaputól D-re található.

GYÓGYFÜVES

A városkaputól jobbra az első ház a patika. Itt tudunk különféle pancsokat eladni és venni, ill. beszélgethetünk a patikus boszival. A legcoolabb stuff a **potion jar**, ez kapásból visszaállítja az enerdzsit. A mellette lévő szám a „töltetet" jelzi. A **shermin bag** 10 ponttal növeli a LIFE pontokat. A **rift bag** az ARMOUR-t, a **luffin bag** a **DEXTERITY**-t, a **genshi bag** a **SPEED**-et, míg a **migrot bag** a **STRONG**-ot növeli meg. A cuccok persze csak egy bizonyos értékkel növelik meg a tulajdonságot, felesleges egymás után kettő ugyanolyant felhasználni, tovább már nem fogja növelni az értéket (kivétel **shermin bag**).

VÁROSHÁZA

Itt van a bolgármester, khm. a polgármester, vele tudunk beszélni. Itt vehetjük fel a fizetésünket. Ezt egyébként a 2. számú kocsmában súgják meg, hogy mikor. Hetente egyszer (amikor a pénzünk kijelzője zöldre vált) markolhatunk fel 100 aranyat. Itt nézhetjük meg a város „rongálódási" térképét is. Aki nem találná, ez a városkaputól délre egy nagy épület, szökőkúttal.

PÁNCÉLBOLT

Péncélsisak jelzi. Páncélt és ilyesmiket tudunk venni, eladni, s persze itt is lehet beszélgetni. Egyre jobb páncélokat lehet venni, de ha valaki ránk hallgat, megsúgjuk, hogy a **ring mail**-nál felesleges jobbat venni, pazarlás. Ha van nálunk elég **shermin bag + rift bag**, nem lehet probléma. A végén úgyis találunk egy ultracool vértet.

FOGADÓ

3 db. van belőle. Némi pénzmagért itt letentizhetünk, nappal ingyen is. Egy ágyforma jelzi, hogy megtaláljuk. Itt alvás közben gyorsabban gyógyulnak a sebeink, mint a **STRONGROOM**-ban.

VARÁZSBOLT

Egy magyar származású varázsló (*ELMER KOZAK*) boltja. Nála varázspálcákat vehetünk, adhatunk el, vagy javíthatunk. Az **icewand/framewand** a gyengébb ellenfeleket egy lövéssel elintézi. A **fearwand**-ot nem nagyon használtuk. A **fire globe** 1 ellenfelet nyír ki. Ezek nem nagyon érik meg az árukat, túl drágák ahhoz képest, hogy 20-30 lövedék fér el max. bennük (persze ha találtunk, azt elhasználhatjuk). A varázsbolt a DK-i sarokban van, a két toronytól északra.

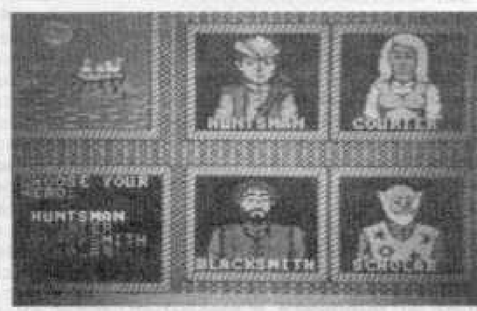
KÖNYVTÁR

A városházától DK-re az első épület. Itt tanulhatunk különböző könyvekből, persze különböző pénzekért. A varázslóról szóló könyvet ajánljuk a figyelmetekbe... **(Yikes! Mi ez a BOOKWORM'S QUEST? — CoVboy)**
A könyuvtárnak kiemelt funkciója van. Nem csak tanulhatunk, hanem fejleszthetjük is a karaktert, másrészt néhány elengedhetetlen dolgot csak akkor találhatunk meg, ha már olvastunk róluk.

Három könyvtípus közül választhatunk:

- **Nyitott polc**: ingyen olvashatunk mindenféle általánosságokat, nem sok haszna van.
- **Zárt polc**: Ha a pontszámunk zöldre vált (1.000 pontonként), 20 arany ellenében fejleszthetjük valamely tudásunkat: *anatomy, phisycs, swordplay, wands*. Ekkor azon bizonyos tulajdonságaink növekednek. Ha nem zöld a pontszámunk, akkor felesleges ezt választani, csak kidobtunk egy huszast.
- **Értékes könyvek:**
200 arany birtokában nagyon fontos infokhoz juthatunk.
Témák:
- **BAZARDS** — tudomást szerezhetünk egy **Kalb's mace** nevű fegyverről
- **KEYS** — a **cooper kulcs** helyét tudhatjuk meg
- **TOWERS** — a **brass kulcs** helyét tudhatjuk meg
- **MUSHROOMS** — elolvasása után a STRONGROOM-okban néha **találhatunk gyógyszert**
- **PEARLS** — egy szuper **gyöngykirakásos páncélról** szerezhetünk tudomást
- **DRAGONS** — megtudhatjuk, hogy sárkányt csak a **STÁRAXE** segítségével irthatunk ki
- **WIZARDS** — megtudhatjuk, hogy a gonosz varázslót csak a **BRIGHT SWORD** nevű kütyüvel intézhetjük el (vigyázat! Ha ezt a könyvet kinyitjuk, életerőnk 1-re esik vissza, és csökkennek a tulajdonságaink!)

A könyvek elolvasását nem lehet kikerülni. Hiába tudjuk, pl. hol van a **cooper key**, addig nem találjuk meg, amig nem olvastunk róla!!!



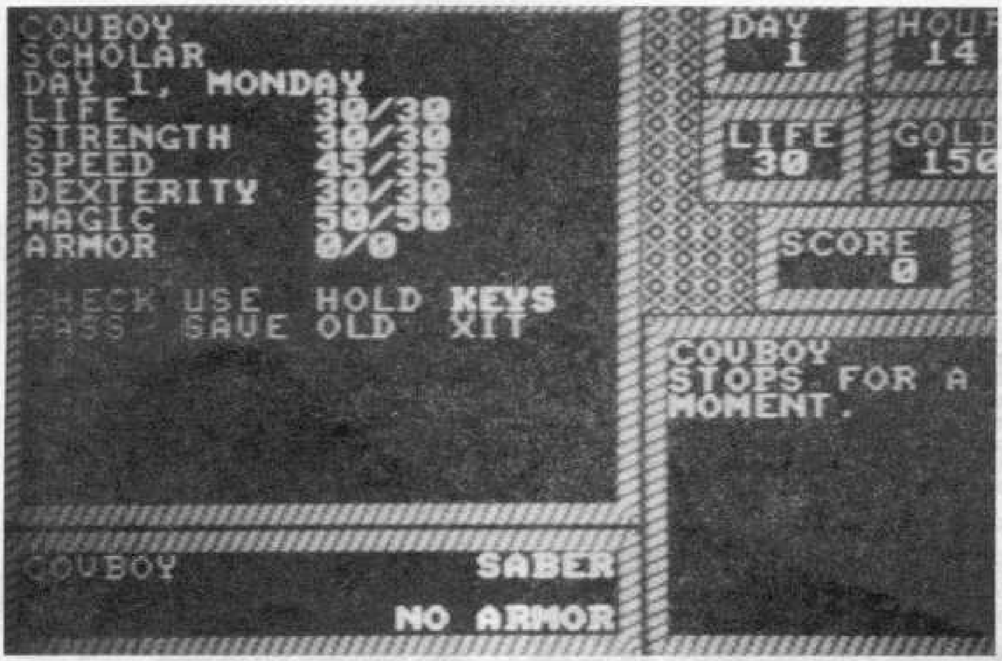
STRONGROOM

4 db. van belőle, itt tudunk este pihenni, és itt találhatjuk meg a kulcsokat is. Ez amolyan menedékhely, itt biztonságban vagyunk a szörnyektől. Egyre viszont vigyázzunk: a játéknak nem az a célja, hogy hősiesen végigszunyókáljuk az éjszakát.

TORNYOK

A könyvtárban érdemes ezekről olvasni. 4 db. van, mindegyikbe csak a megfelelő kulccsal léphetünk be.

Hol is hagytuk abba? Szóval az este 20h-kor kezdődik (pontosabban töltődik) és 8h-



kor lesz vége. Ezalatt a várost elözönlik a szörnyek (a kép alatti ablak jelzi, hány szörny van a városban), és bezárnak a boltok, csak a **STRONGROOM**-ba tudunk bemenni, meg még oda, ahova már van kulcsunk. A szörnyek — amint azt egy kocsmai tipp után megtudhatjuk — hetes ciklusban jönnek egy-egy toronyból. Érdemes a kocsmai dumákból kikövetkeztetni, hogy melyik nap melyik toronyból jönnek a fickók (pl. ha a *Belaris* gyerek azt mondja, hogy szerdán az ablakból látott egy troll-t, akkor valószínű, hogy a legközelebbi cooper toronyból jött aznap a kirajzás). A szörnyeket gyilkolásszuk le, és így aranyat vagy potion-t zsákmányolhatunk, s ráadásul még kapunk egy adag pontot is. Harc közben romlanak a fegyverek, cs0kken a hatásfokuk, nem árt minden nap ezeket kijavíttatni. Egy könnjyen sérült fegyverért 1-10 aranyat, egy tönkrementért akár 30-70 aranyat is elkérhetnek. Ha nem tudjuk, hogy a szörnyek melyik toronyból jönnek, célszerű ide-oda rohangálva megkeresni őket a városban. Ez elég idegesítő, ha pl. 17h-kor még mindig 3 nyavalyást kell lecsapnunk...

Ha letelt az éjszaka, értékelést kapunk: hány ellenfél úszta meg élve, hány ellenfél rongálódott meg. Ciki, ha pont a fegyverboltot rombolták szét a szörnyek, aznap ugyanis renoválás miatt zárva lesz a bolt. Bunyózni nem csak a városban lehet, hanem a tornyokban is. Itt több az ellenfél, de több szajré is van náluk. Ráadásul a tornyok STRONGROOM-jaiban igen cool dolgokat is találhatunk. A tornyok labirintusai kapcsolatban vannak egymással, de csak akkor tudunk átjutni a másikba, ha megvan a kulcsunk a másik toronyhoz is. Ha nem irtunk ki mindenkit a toronyban, majd kimegyünk és visszajövünk, újra teljes lesz a szörnyek létszáma. Ez jól felhasználható a karakter fejlesztésére. Ha mindenkit kiirtottunk az adott toronyban, akkor ott már az életben nem lesz több ellenfél.

And now some hint for game:

- Kezdéskor fegyverezzük fel magunkat, majd az első utunk vezessen a **Flying Fish** kocsmába. Itt dumáljunk mindenkivel, és az egyik tagtól kapunk egy csomag gyógyszert.
- Minden reggel menjünk kocsmázni és beszélgessünk az emberekkel. Megtudhatjuk, hogy melyik nap éjszakáján merre szoktak kódorogni a monsterek.
- Ha valaki nem akar azzal vesszõdni, hogy megtudja, mikor melyik toronyból jönnek a szörnyek, annak íme egy kis segítség:
  - MONDAY: cooper torony
  - TUESDAY: iron torony
  - WEDNESDAY: brass torony
  - THURSDAY: cooper torony
  - FRIDAY: bronze torony
  - SATURDAY: iron torony
  - SUNDAY: bronze torony

  Érdemes venni egy íjat, meg egy rakás nyílvesszőt, odaállni az aktuális torony ajtaja mellé és PASS-t kérni. *Galamblövészet...*
- A **bronze kulcsot** szerezhetjük meg először egy éjszakai bunyóban. Ezzel nagyszerűen lehet tuningolni a tapasztalati pontokat és a pénzt. Bemegyünk, kiirtunk majdnem mindent, kimegyünk, megint bemegyünk, megint öldöklünk stb.
- Az **iron kulcsot** is harc közben találhatjuk meg, úgy a 17. napon.
- Ha megvan az a 4-500 arany tőke, máris fektessük be, na hol, hát persze hogy a könyvtárban **(vittétek volna a kocsmába, mi, ismerlek már benneteket — CoVboy)**. Szóval menjünk be a **RARE ROOM**-ba és olvassuk el a kulcsokról, ill. tornyokról szóló részt (**KEYS, TOWERS**). Az információk alapján menjünk a cooper torony melletti **STRONGROOM**-ba (—> **cooper key**) és a **Magic Shop**-ba. Itt dumáljunk egyet *Mr.Kozák*-kal, ami nem lesz nehéz, hiszen beszél magyarul —> **brass key**.
- Tuningoljuk a pénzt és a tapasztalati pontot, de ne feledkezzünk meg arról, hogy éjjelente irtsuk a szörnyeket. Ha eléggé megerősödtünk, irtsunk ki mindent a tornyokban. Ne feledkezzünk meg a **STRONGROOM**-okról sem: *brass torony — lóvé + íj, bronze torony: lóvé + icewand + potion, iron torony: lóvé + extracool íj + cool kard* (sajna rossz állapotú, de 96 aranyért megjavítják) + *még coolabb balta.*
- Ha a tornyok üresek, a brass torony egyik szobájában (amihez mind a 4 kulcs kell) leverhetünk pár erősebb fickót —> miénk a **steel key**. Ezzel bemehetünk egy új labirintusba, ahol indulhat a tuningolás, cuccgyűjtés. Ekkorra már érdemes elolvasnunk a **MUSHROOM** kötetet is — **sermin bag** utánpótlás biztosított.
- Ha összeszedtünk annyit, hogy elég legyen elolvasni a maradék könyveket, irtsunk ki itt is mindenkit. A következő lejövetelkor megtalálhatjuk az újonnan megjelenő fazonnál a **silver key**-t. Menjünk ki, majd olvassuk el a **BAZARDS, PEARLS** és **DRAGONS** könyveket. Újra lemenve megtaláljuk a silver door utáni **STRONGROOM**-ban a **Kalb's mace** nevű fegyvert, ami egyrészt nem sérül, másrészt a később utunkba kerülő **BAZARD** nevű dögöket csak ezzel lehet majd kiirtani.
- Az éjszakai irtókörút után, ha már nincs szörny, de még éjszaka van, akkor ne fogyasszuk a potion-okat, hanem vonuljunk be az egyik **STRONGROOM**-ba és pihenjünk.
- Továbbmenve a különböző **STRONGROOM**-okból felmarhatjuk a **Pearl Plate**-t, majd a **Staraxe**-t is. A **Staraxe**-t egyből vegyük használatba, még coolabb fegyver, és az utunkba kerülő néhány sárkányt is csak ezzel sebezhetjük meg (kiábrándítóaqn gyenge ellenfelek).
- Továbbmenve eljuthatunk egy ajtóig, amely holmi **golden key**-jel nyílik. Menjünk vissza a városba, irány a könyvtár, olvassuk el a **WIZARDS** könyvet. Miután felgyógyultunk, menjünk ki az aznap aktuális torony elé és várjunk. A kirajzó ellenfeleket csapjuk le — az egyiknél ott az az bizonyos **golden key**. Irány lefelé, amíg egy marha nagy terembe nem jutunk.
- Itt először menjünk balra, egy ajtó mögött leverhetünk egy fickót —> **pearl key**. A középen lévő **STRONGROOM**-ban nincs semmi különös, csak egy rakás gyógyszer, meg némi szajré is. Menjünk le, majd a szűk folyosón balra, verjük le a sárkányt, majd fel és be az ajtón.
- A **STRONGROOM**-ban vegyük fel a **Bright sword**-öt (vegyük is rögtön kézbe), majd indulás felfelé az utolsó ajtón. Itt található Mr.Varázsló, akivel megkezdődik a drámai összecsapás. A bunyó most a hagyományostól eltérő lesz. Válasszuk a **Fight** opciót (most nem *Reb Halford* új csapatáról van szó). Az első támadás eredménye 0:0. A program lírázik egy kicsit, azután újra felkínálja a lehetőséget. Újra nyomjuk meg a **Fight**-ot — 1:0 a javunkra. A gonosz, alattomos, sötét stb. varázsló eltűnik, a barlangot pedig elárasztja a víz. Lépjünk le, és jussunk el az el nem öntött földdarabkához, a marha nagy terem ajtajához. Ha ez megvolt, jöhet a happy end: hősünk némi (borzalmas) zene kíséretében kevereg a városban, az ünneplő tömeg (úgy 20-30 fő) lelkes éljenzése közepette. Végül eljutunk a városházához, ahol *Demszky* Úr agyondicsér, és odaadja a város kulcsát, mi beszédet mondunk stb. Végül kimenthetjük a karaktert a folytatáshoz.
- A végére egy hardware tipp. Ha a C64 fenekén ott díszeleg a cartridge, kapcsoljuk ki, vagy húzzuk le, mert a program képes játék közben kilesni, és van pofája lefagyni, ha ott talál valamit!

A program színvonalát két dolog nagyon rontja. Az egyik, hogy betöltésnél kissé labilis, néha 2-3-szor kell próbálkozni, amíg játszani is tudunk. Játék közben pedig kissé érzékeny arra, ha rossz lemezoldalt raktunk be. Vagy észreveszi, és kiírja, hogy próbálkozzunk újra, vagy egyszerűen lefagyizik. A másik negatívum van az enyhén szólva szegényes grafika és zene. Talán az ***ULTIMA I.*** szintjével egyenértékű, de itt legalább színesek a képek, a figurák, és van animáció is (teljes két fázis!?). Mindenesetre a negatívumok ellenére ritka élvezetes játék, mindenképpen felveszi a versenyt a napjainkban C64-re megjelenő förmedvényekkel.

• *Santhee/GMC & Hatvágner Attila*

Ultima V



(A folytatás előtt egy megjegyzés: ÇoVboy — és valószínűleg nem csak az Ő — fantáziáját birizgátta a *Blood Moss* fordítása. Nos, a gyári kézikönyv olyanokat ír róla, hogy éjszaka jön elő, és megeszi (elnyeli?) a farmerek minden létező termését. Miután azt én is tudom, hogy a *Moss* szó főként mohát jelent, erre nem igazán tudtam mit lépni, így megkérdeztem egy ilyen kis nyolcnyelvű fordítókütyüt (szótár éppen nem igazán volt elérhető, a leírás meg az utolsó pillanatok egyikében készült el) a Moss szóról. Az csak annyit mondott, hogy Mocsár. Így született a vérláp fordítás — Bryan).

Szóval, ott hagytuk abba múltkor, hogy meg kell szerezni az erényekhez tartozó színes köveket (jut eszünkbe, az előző részben mind az **Honesty**, mind az **Honor** tulajdonságokat becsületnek fordítottuk, reméljük, senki nem kavarodott meg túlzottan...). Ehhez a nagyszabású feladathoz most már tényleg végig kell kutatnunk a labirintusokat. Külön érdekesség, hogy egyes labirintusokban majd el kell hagyni egy-egy karaktert, hogy ráálljon valami kőlapra, ami egy titkos ajtót nyit. A labirintusokban néha lesz hivatkozás koordinátákra, 1/1 az aktuális képernyő bal felső sarka. No, kezdjünk neki!

A Becsület (*Honesty*) Kék Köve:
A Kék Kő a **Deceit** labirintus 7. szintjén vár ránk. A labirintus a Véres Szigeteken (**Bloody Isles**) fekszik (lat: E'J" long: P'A"). Természetesen hajóra lesz szükség.
Az első szint viszonylag egyszerű, csak egy létra van. A második szint létrája a déli szobákban van, némi harc árán közelíthető meg. A harmadik szinten van két érdekes golyó, amely érintésre 5 pontot emel az IQ-n (a HP-n meg 200-at csökkent...). Délen van két lefelé menő létra is, ez ne zavarjon senkit, vegyük igénybe a baloldalit. Itt találunk némi kincset, majd visszamászás után tovább a másik létrán. A negyedik szinten rögtön mehetünk is tovább, bár dél felé van egy csomó kincs, ami néhány **Dispel** varázslat segítségével közelíthető meg. Az 5. szinten ismét van egy, a 3. szintihez hasonló kugli. Irány nyugat a falon keresztül. Délen kincs, északon pedig egy létra vár ránk. Errefelé lesz még egy hely, ahol fel lehet nyomni a HP-t maximumra. A 6. szint kissé „munkásabb" lesz. Jelenleg a szint délnyugati részén vagyunk, verekedjük el magunkat a létráig, ami az 5. szint egy elkerített részébe vezet. Kelet felé némi gyilkolászás árán eljutunk egy továbbvezető létráig. Jobbra újabb intelligenciakugli, a létrák közül pedig a jobboldali a helyes választás. A 7. szint délnyugati részén (a csapdák és mezők mögött, természetesen) találjuk az oltárt a Kővel. Mindennek ellenére megéri továbbmenni a 8. szintre, amelynek legészakibb részén van az Igazság Oltárszobája. Az egyik keleti szobában van egy érdekes humor: egy figurának a megfelelő jobb- vagy baloldali résbe kell lépnie. Így mindenféle hidak keletkeznek, amelyek segítségével továbbmehetünk.

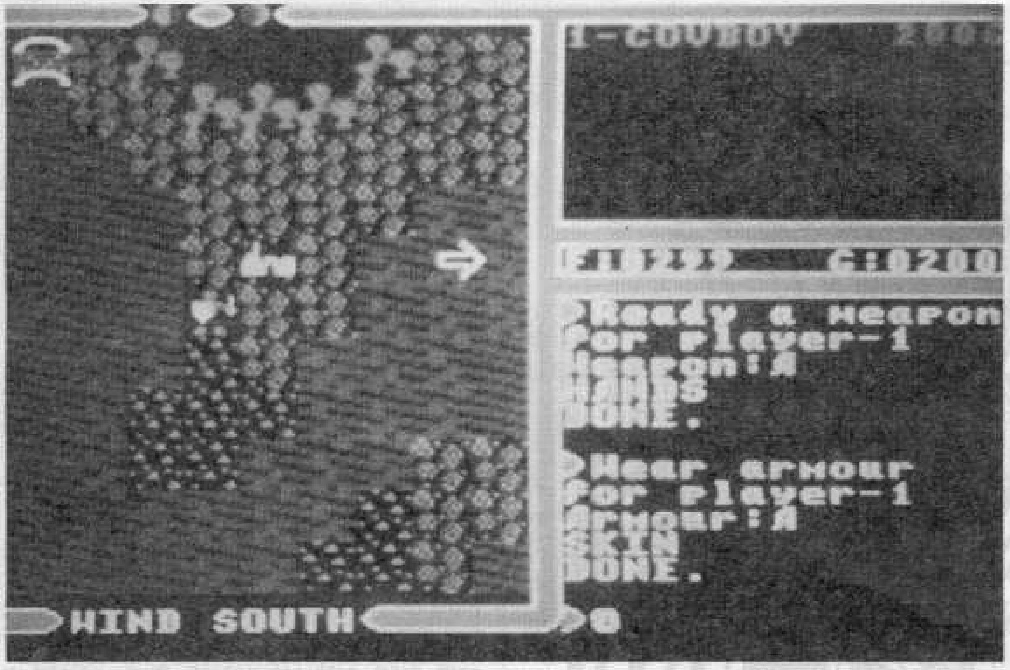
A Részvét Sárga Köve:
A **Despise** labirintus 5. szintjén leledzik (**Serpent's Spine**, lat: E'D" long: F'L").
Az első szinten a jobb oldali ize mérgezett, a bal oldali viszont pozitív hatással van a HP-re, ezek után pedig akár mehetünk is. A második szinten minden látszat ellenére nem párezer létra van, csak észak-déli irányban végtelenített a térkép (mellesleg, ez az elkövetkezőkben a játék egyik kedvenc szórakozása lesz). Irány a 3. szint, ahol van 3 létra is. Ha nem a délin megyünk, akkor a 8. szintre jutunk (a Szerelem Oltárszobája, valamint 3 ügyesség-golyóbis van ott), a déli pedig a 4. szintre visz. Menjünk dél felé, és csapjuk le a Gremlineket, mielőtt ellopnák az összes kajánkat. Rakjunk egy fickót 9/5-re, és kinyílik egy járat kelet felé. Újabb ügyességkugli vár ránk, azután mehetünk délkeletre a létrákhoz. Visszafelé újabb kincs vár, tovább pedig az 5. szint, amely szerencsére teljes egészében végtelenített. Ellátogathatunk a 6. szintre is, ahol némi kincs és egy HP-töltő található, majd az 5. szinten menjünk észak felé a falon keresztül, az oldalsó 3 egymás melletti szobába. A középsőben (igen, igen, ahol az 5 kígyó van...) már nagyon ravaszak leszünk: egy karakter álljon 9/4-re, erre felszabadul 4/9. Ide is álljon valaki, így végre szabad az út észak felé, ahol végre megleljük az oltárt a Kővel.



A Hősiesség Vörös Köve:
A **Destard** labirintus 7. szintjén található (a hegyekben **Fens of the Dead**-től keletre, lat: K'J" long: E'I").
Az első szint rögtön biztatóan végtelenített, a tőlünk 2 mezővel délkeletre lévő létrán menjünk tovább. A 2. szinten az északnyugat felé található létrán kívül semmi érdekes sincs. A 3. szinten a keleti létra igénybevétele előtt magunkévá tehetünk két kincset meg egy erő-golyót. A 4. szintet is csak nagyarányú gyűjtögetés után érdemes elhagyni. Az 5. szint középső szobájában szerintünk semmi dolgunk nincs, van viszont egy létra nyugaton, ami után két erőgolyó vár ránk, valamint van egy létra északon is, amely után a 6. szint. A 6. szint északi és déli szobáiban kincs van, a nyugati létra pedig egyenesen a 7. szint azon részébe vezet, ahol a Kő van. A 6. szint másik létrája a 7.-en keresztül a 8. szintre vezet, ahol a Bátorság Oltárszobája kapott helyet délkeleten. A 8. szinten van még egy érdekes létra, amely egyenesen az 1. szint egy elkerített részébe vezet, ahol több tucat (komolyan!) kincs van, meg egy nagy határ sz...örny. Hmmmm, bátraké a szerencse (vagy a halál...).

Az Igazság Zöld Köve:
A **Wrong** labirintus 8. szintjén vár ránk (a hegyekben nyugatra a **Lost Hope Bay**-től, lat: B'E" long: H'O").
Az első szinten irány simán tovább, a második szinten (létra északon), bár meg lehet a HP-maximálókat is látogatni. A 3. szinten rájövünk, hogy az itteni golyók kombináltak: 5 Dex és 5 IQ növekedés 400 HP elvesztését vonja maga után. A keleti létra kincsekhez vezet, az északi pedig a 4. szintre, amely ismét egyszerű: menjünk a középső létrához, egyenesen dél felé. Az 5. szint a változatosság kedvéért ismét végtelenített. Továbbjutás: 4-szer előre, fordulás balra, majd ismét 4-szer előre, és már mehetünk is a 6. szintre, ahol van délkeleten egy létra, ami kincsekhez vezet. A középső járatokban ügyesség-IQ-golyókra bukkanunk. A lényeg a létra délnyugaton, amelyhez viszont célszerű úgy közelíteni, hogy az előtte lévő szoba 9/6-os pozíciójára egy karaktert teszünk. A 7. szinten újabb multi-golyóra bukkanunk, a kb. középen lévő létra pedig az Igazság Oltárszobájába vezet. A délnyugati létra eléréséhez viszont újabb trükkre van szükség: az előtte lévő szobában álljon egy mukső 9/9-re, és szabad az út kelet felé. Az északnyugati szobában valaki álljon a 3/3-ra (most nem arról a 3/3-ról van szó...), és szabad az út nyugat felé. Itt van az oltár a Kővel.

Az Áldozatosság Narancssárga Köve:
A **Covetus** (CoVetus?) labirintus 7. szintjén van (délnyugatra **Minoc**-tól, hajó szükséges, lat: B'L" long: J'M").
Az 1. szinten rögtön menjünk a létrához, de az előtte lévő szobában azért ejtsünk el egy emberkét 9/8-on, hogy mehessünk kelet felé. A második szint egyszerű: a csigavonal



végén van a lépcső. Az első szoba a trolloktól és az orkoktól eltekintve nemigen okozhat problémát, a másodikban azonban ismét kénytelenek leszünk idölegesen búcsút venni egy karaktertől (10/10), de legalább mehetünk északra. Előbb meg lehet azonban nézni a nyugati utat is, ahol egy karakter 10/2-n történő elhelyezése után egy erő-ügyesség kugli vár ránk. Most már tényleg észak a 2. szobából, némi további verekedés után két létrához jutunk. Végül is mindkettő elvezet a célig, mégis, a délit talán előnyösebb használni. A 4. szinten a továbbvezető létrát nyugat felől közelíthetjük meg, de előbb álljon egy ember 4/2-re. Az ötödik szinten nincs semmi érdekes, nyomás tovább. Miután már régen volt végtelenített szint, a 6. természetesen ilyen. Egy vegyesgolyó után elmehetünk északkeletre és délnyugatra a startpozíciótól némi kincsért, északkeleten van egy továbbvezető létra is. A 7. szinten forduljunk nyugat felé, kövessük a járatot, amíg lehet, majd észak. Az előttünk fekvő folyosó közepén van két illúziófal, a jobboldali az oltárhoz visz (Kő), a baloldali pedig egy létrához, amely a 8. szint egy igen érdekes részébe vezet (a másik két 8. szintre vezető létra csak üres járatok felfedezéséhez segít hozzá). A 8. szint északi részén van a Szerelem, déli részén pedig a Bátorság Oltárszobája.

A Becsület (Honor) Lila Köve:
A **Shame** labirintus 5. szintjén fellelhető (északnyugat felől követendő hajóval egy kis folyó a **Serpent's Spine**-ig, lat: G'G' long: D'K').
Az első szint remélhetőleg nem fog senkinek gondot okozni. A második szinten öljük meg a szörnyeket, és helyezkedjen egy ember 10/10-re. 5/3-on ennek hatására elmozdul egy sírkő. Idelépve megnyílik egy kijárat kelet felé. Az ott talált létrát vegyük igénybe, és hamarosan a 3. szinten találjuk magunkat. Itt már ne másszunk tovább, jobbra van egy titkos út. Északkeleten van két erő-IQ-golyó, meg két HP-töltő. A délkeleti létra egyenesen a Lila Kő felé vezet, a délnyugati pedig az Oltárszobák felé. A 4. szinten semmi érdekes nincs a szokásos szörnyhegyeken kívül, irány a létra. Az 5. szint délkeleti részén egy hosszú járat végén megtaláljuk a Lila Kavicsot. Mielőtt továbbnyomulnánk, a másik létrán elugorhatunk az 1. szint egy eleddig ismeretlen részébe... A 6. szint is viszonylag egyszerű, kivéve, ha valakit érdekelnek további golyóbisok: Az első teremben álljon valaki 10/3-ra, ami által kinyílik egy járat északra. Itt megint ittmarad valaki (8/6), amely ismét észak felé tesz szabaddá egy utat, és végre miénk lehet a hőn áhított labdacs. Nos, a 7. szint szerencsére ismét egyszerű, a létrák közül is mindegy, hogy melyiket választjuk. A 8. szint ismét nem nehéz, bár beugorhatunk némi kincsért az észak-déli folyosó közepe táján lévő rejtekajtón keresztül. A 9. szint nagyban hasonlít a 8-ashoz: akár rögtön el is hagyhatjuk, de délkeleten van némi kincs. A 10. szinten ismét van multiball, meg HP-töltő is, és ezen a szinten van északkeleten a Bátorság, északnyugaton az Igazság Oltárszobája. Mindenesetre, az 1. szobában el kell helyezni egy karaktert 6/7-en, hogy nyugatra is mehessünk. Ha észak felé óhajtunk menni, akkor ebbe a szobába délről kell bejönni!

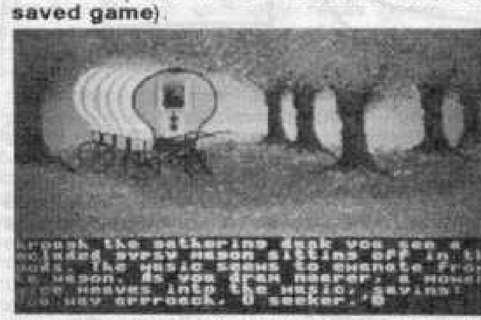
A Szellemiség Fehér Köve:
Ez egy kicsit érdekesebb lesz. A **Serpent's Spine** közepén találjuk (lat: F'A' long: E'A'), de szükség lesz hozzá egy **Lighter-Than-Air-Device** elnevezésű cuccra, ami nem más mint egy hőlégballon(szerűség). Ennek beszerzése:
Lord British kastélyának keleti szárnyában van egy észak felé vezető titkos járat, amelyen a kastély legészakkeletibb tornyába juthatunk. Itt találunk egy újabb észak felé vezető titkos járatot, amely a kastélyból is kivisz. Hamarosan lesz egy bezárt ajtó, ehhez bizony egy kulcs kell. Ezután találjuk **Hythloth** labirintus bejáratát. Miután körülnéztünk, rájövünk, hogy itt nemhogy létra, de még kijárat se igen van, szóval csapdába kerültünk. Hehehe. Azonban van egy varázslat, ami **Exit** névre hallgat, és például ilyen kellemetlen szituációkra találták ki a nagy varázslók, szóval talán mi is alkalmazhatnánk. Ha így hagyjuk el **Hythloth**-ot, akkor egy kis fennsíkra jutunk **Serpent's Spine**-on, ahol a ballont is megtaláljuk. A ballon irányítása egyszerű, a ki/beszállás mellett **Klimb** parancsra felemelkedik, **Descend**-re pedig leszáll, de csak füvön. A repülése a szelektől függ, tehát ajánlom mindenkinek a figyelmébe a **Wind Change** varázslatot... Némi gyakorlás után minden bizonnyal könnyen megtaláljuk a Fehér Követ.

A Szerénység Fekete Köve:
Ez egy elég ravasz Kő: az 1/1-es Holdkapu helyén fogjuk megtalálni, folyamatos keresséssel, nagy valószínűséggel éppen akkor, amikor a kapu megjelenne (tehát mindkét hold épp 1. pozícióba vált).

Nos, ha az eddig leírtakkal, mind megvagyunk, akkor következhet a nagyszabású finálé.

Abyss szigetén már jártunk, amikor a Szerénység szentélyét kerestük. Most is induljunk arrafelé, majd kerüljük meg a szigetet balra. A sziget nyugati oldalán lesz egy út, ami egy bazi nagy öbölbe vezet, na itt kell használni azt a bizonyos **Magic Wheel**-t... Még így is meg kell szabadítani a tengert néhány kalóztól, aztán mehetünk tovább kelet felé a mocsarak mentén, majd forduljunk délre. Ha minden jó volt, akkor most találtunk egy jó nagy lávamezőt. Ez lenne a bejárat, de mivel a láva kissé ártalmas, használjuk a következő tárgyakat a belelépés előtt: **Bell of Courage, Book of Truth, Candle of Love, Skull of Mondain**; ezenkívül nem árt még egy általános átnézés, meg egy állásmentés sem. És végül beléphetünk...

Abyss első része viszonylag nyugalmas, olyannyira, hogy itt még táborozni is lehet. A lényeg a következő: minden szinten van egy oltár, amelynél a megfelelő színű követ kell használni. Ha a program szerint is megfelelő a kő, akkor az oltárból létra lesz (logikus...), és mehetünk a következő szintre. És az egész izé végén vár ránk a Végső Bölcsesség Kódexét tartalmazó Kamra. Egyébként két dolgot mindenképpen kerüljünk: az egyik az útitársak bármelyikének elvesztése (**resurrect/load saved game**), a másik pedig bármelyik Megvilágosodás elvesztése (futás ki és visszaszerezni/**load saved game**).



1. **szint**: Ez még viszonylag egyszerű szint, nincs semmi vadulás, bár a **Dispel** és a **Tremor** varázslatok már itt sem rosszak. A szint végén lévő nagy teremben nem kell törődni a mindenféle gyanús dolgokkal, irány inkább a középen lévő oltár, ahol használjunk egy követ (**USE STONE**), a kérdésre a válasz **Honesty**, a szín pedig Kék (**Blue**).
2. **szint**: Javasolt útvonal az A, B, C, majd a D termek, innen pedig kifelé délre. Lesz egy titkos ajtó is, ezen keresztül juthatunk az oltárokig. Használjunk egy követ, a válaszok **Compassion** és **Yellow**.
3. **szint**: Itt aztán lesz több variáció is átkelés szempontjából, mi a déli szobákra vonatkozót írjuk le. 'A' szoba: 6/6-ra lépve megjelenik 8 Ördög, de nem támadnak meg, mehetünk tovább. 'B' szoba: a 6/6-os mező használata itt nem igazán javasolt, mert az ennek hatására megjelenő 16 Ördög már elég agresszív hajlamokkal van megáldva. Ha ezt kerüljük, akkor kötekedés nélkül eljuthatunk a 3. oltárszobába. Használjunk követ, a válaszok pedig **Valor** és **Red**.
4. **szint**: Forduljunk keletre, aztán 6 lépés előre, forduljunk balra, 2-szer előre, azután fordulás jobbra, és végül 4 lépés előre. A következő energiamezőt nem lehet elvarázsolni sem, szóval menjünk csak keresztül rajta, és verekedjük át magunkat néhány szobán az oltárig. Itt a szokásos kőhasználat, a válaszok pedig **Justice** és **Green**.
5. **szint**: Minden nézelődés nélkül menjünk a középen lévő 5 szobába. Lépjünk be az 'A' szobába nyugat felől, és lőjünk el egy **Tremor**-t, mielőtt a *Zorn*ok huncut

kodni kezdenének, és gyilkoljuk le őket. Menjünk az energiamező eliminálása után a 9/3-as pozícióra, és tovább délre a 'B' szobába, amelyben kissé meg fogja nehezíteni a dolgunkat 9 db **Reaper**; ellenük abszolút agresszív stratégia (pl. **Tremor**) javaslott. Lépjünk 9/10-re, és irány a 'C' szoba dél felé. A 8 sárkány valószínűleg már nem lesz akkora gond, azután léphetünk a 6/7-re (igen-igen, a lávába...), ennek hatására pedig kinyílik egy járat kelet felé. Így már elérhetjük az oltárt. **USE STONE**, a válaszok pedig **Sacrifice** és **Orange**.

6. **szint**: Lépjünk be az 'A' szobába nyugat felől a falon keresztül. Irány dél a 'B', majd nyugat a 'C' szoba felé. A harc után dél a 'D' szobába, majd harc, aztán kelet az 'E'-be, ismét harc, majd észak felé 'B', innen keletre 'F', harc, a 9/2 kinyitja a déli átjárót, dél felé találjuk a 'G' szobát, ismét harc. Lépjünk 10/3-ra, ez felszabadítja 4/10-et, amelyre rálépve mindenféle hidakat kapunk. Most menjünk tovább dél felé a 'H' szobába, ahol 8/6-ra lépve ismét hidakat kapunk, harc, majd kelet az 'I' szobába, és végül kifelé délre. Aki ez alapján elsőre helyesen tájékozódik, annak melegen gratulálunk... Az oltárt balra találjuk, szokás szerint használjunk követ, a válaszok **Honor** és **Purple**.

7. **szint**: Az 'A' szobába keletről lépjünk be, vessünk véget a Fejetlen-ségnek, és menjünk ki észak felé. A 'B' szoba abszolválható harc nélkül is, de szadista (vagy öngyilkos) hajlamúak részére itt van néhány szörnyszabadító koordináta:

5/5: Északnyugati Hydra
7/5: Északkeleti Hydra
7/7: Délkeleti Hydra
5/7: Délnyugati Hydra

A 'C' szobában lépjünk 9/9-re, gyilkoljunk, és nyissuk ki a nyugati és északi járatokat az 5/5 pozíció segítségével. Irány észak, majd a 'D' szobában így menjünk: 11/9-> 11/10-> 10/10, ez megnyitja az északi utat. A szokásos gyilkolászás és gyalogtúra után eljutunk a szokásos oltárig, ahol a szokásos kőhasználat után válaszoljunk a **Spirituality** és a **White** szavakkal.

8. **szint**: Na, ez aztán egy szép hely! Több út is kínálkozik, mi az általunk legegyszerűbbnek ítéltet írjuk le. Tehát: az 'A' szobába nyugatról lépjünk be. Az újabb adag szörny után kelet a 'B' szobába. Megint csata, majd lépjünk 9/3-ra, hogy 3/9-re is léphessünk, és az utóbbi hatására észak felé szabad lesz az út. Nyomás arra, és menjünk a hosszú folyosón keresztül a 'C' szobába. Harc után délre a 'D' szobába. Sárkányirtás, majd lépés 10/10-re, aminek hatására felszabadul 6/8. A **Balron**ok után lépjünk 6/7-re, ami után ráléphetünk 6/5-re. Dél felé megnyílik egy járat, amely végre elvezet az utolsó oltárig. Használjunk követ, a válaszok pedig **Humility** és **Black**.

Ekkor hősünk automatikusan használja a 3 Rész Kulcsát, majd megkérdezik tőlünk a Jelszót (**VERAMOCOR**). A kérdésekre a válaszok sorban **Honesty, Compassion, Valor, Justice, Sacrifice, Honor, Spirituality, Humility, Truth, Love, Courage**.

És végre elérkezett a megnyerés felemelő pillanata.

Huhh! Nem semmi egy játék az ***Ultima 4***, és ez 1985-ben készült! El lehet képzelni, hogy mi vár még szerencsétlen ***Avatar***-ra a következő részekben... A következő számban egy röpke kiegészítés erejéig még visszatérün az Ultima V-höz, melyről már volt szó a CoV 34-ben, ezzel egyidejűleg elkezdünk lenyomni egy kis bestiáriumot is, amely használható mind a IV, V és VI. részekhez. Ha minden igaz, úgy a CoV 42-ben már az Ultima VI-ot igyekszünk kissé nagyító alá venni, valószínűleg az sem fog menni egy menetben. A 64-esek és Amigások kb. itt fognak kiszállni a ringből, mert a további részek egyelőre csak PC-re jelentek meg, viszont van már VII. (***BLACK GATE***), VII/2 (***SERPENT ISLE***), mindkettőhöz külön DATA DISC (***FORGE OF VIRTUE, SILVER SEED***), van két csatlakozó téma (***SAVAGE EMPIRE*** és ***MARTIAN DREAMS***), s nyakunkon a VIII. rész is (***PAGAN***), úgyhogy az **ULTIMA** témát illetően egy darabig nem fogtok unatkozni..

● *Bryan*

KRYNN TRILÓGIA



I-II. rész — Champions of-/ Death Knights of Krynn

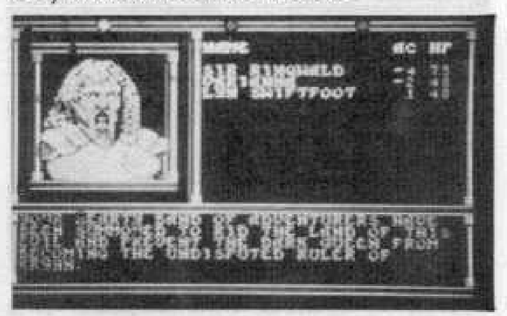
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy bátor kalandozó csapat. Ez a csapat mind fajra, mind foglalkozásra való tekintettel elég vegyes volt. Kiemelni talán csak a lovagot, a papot és a tolvajt érdemes.
A **lovag** fiatal volt, és igen reményteljes karrier előtt állt. Nagyon régen avattak utoljára lovaggá ilyen fiatal embert. Egy jóslat azt mondta róla, hogy egyszer még nagy szolgálatot tesz majd a világnak: feltalálja a vodkát.
A **papról** nincs sok írnivaló. Odaadó híve volt istenének, és bárkit szívesen gyógyítgatott, ha megkérték rá. Ha nem kérték meg, akkor is gyógyítgatott, ráadásul időnként el-el tévesztette a varázslatot, így ha lehetett, mindenki kerülte.
A **tolvaj** már bizonyította, hogy mennyire hasznos tagja is a csapatnak. Nemegyszer szerzett már élelmet vagy pénzt az éhenhalás küszöbén álló társainak (és nemegyszer került már emiatt összeütközésbe a fent említett lovaggal), emellett kiváló felderítő volt. Miután viszonylag gyorsan sikerült leszoknia arról, hogy társai felszereléséhez engedély nélkül hozzányúljon, nem is volt népszerűtlen tagja a kis társaságnak.



Történt aztán egy nap, hogy hőseink **Solamnia** egyik fogadójában összetalálkoztak egy idős, megnyerő lovaggal. A lovag neve *Sir Karl Gaardsen* volt, és a Rózsa rendjébe tartozott. A Jó melletti harc nevében sikerült is rávennie barátainkat, hogy tartsanak vele **Solamnia** túlsó felébe, egy **Throtl** melletti kis állomáshelyre. Mivel a **Solamnián** történő átkelés nyugalmas volt, hőseink bizakodva tekintettek a jövőbe.
Az állomáshelyen ellátogattak az állomás parancsnokához, aki elküldte őket őrjáratozni az állomás környékére. A kis csapat bele is botlott egy karavánba, amit éppen néhány sárkányfattyú fosztogatott. Hőseink megvédték és az állomásig kísérték a megszeppent nőket és gyerekeket (a férfiakat ugyanis mind megölték a sárkányfattyak). Amikor azonban a parancsnokhoz mentek jelentést tenni, az ajtaja mögül dulakodást hallottak. Berontva ott találták *Sir Karl*-t, aki a parancsnok holtteste fölött állt. A holttest azonban egyre kevésbe volt emberi. Hüllőszerű vonások jelentek meg rajta, és a kis csapat megdöbbenve nézte, hogyan alakul át a hulla egy sárkányfattyú holttestévé. *„Sejtettem"* — mormolta *Sir Karl*. *„Ez az imposztor teljesen kiürítette az állomást. Menjetek Throtl-ba, és keressétek meg Caramon-t. Segítségre van szükségünk. Tudom, hogy tapasztalatlanok vagytok, de nincs más, akit küldhetnék."*. Ezzel útjára bocsátotta hőseinket.
A **Throtl**-i túra rosszul kezdődött: már a bejutáshoz ki kellett irtani egy adag Hobgoblint. A folytatás sem volt jobb, ugyanis elég nagy volt a barangoló szörnycsapatok száma is, amelyekkel szintén foglalkozni kellett. Hőseink már-már eltévedtek, de a ravasz tolvaj elővette CoV #11-ét, amely segítséget nyújtott nekik, hogy néhány csapda túlélése után megtalálják *Caramon*-t. Útközben találkoztak egy katonával, aki árulónak bizonyult, valamint egy tolvajjal és egy lovaggal, akik *Caramon* csapatának tagjai voltak. Így találtak rá végül a falhoz láncolt harcosra, aki igen hálás volt a kiszabadításáért.
Ekkor megjelent egy csodálatos szépségű elf lány is (csak hogy teljes legyen a kép...), aki szintén meleg hangon köszönetet mondott, majd *Caramon*-nal együtt távozott. Hőseink is úgy érezték, hogy ennyi elég volt nekik **Throtl**-ból, tolvaj barátunkat azonban izgatta a lezárt templom. Némi további kutatás után találkoztak egy gonosz pappal a délnyugati sarokban, akinél egy érdekes kulcsot találtak. Természetesen ez a kulcs nyitotta a templom ajtaját (a térkép közepe táján találták meg az ajtót a kulcs segítségével). A templom meglehetősen mozgalmas volt, és az oltárnál hőseink belebotlottak néhány varázslóba és papba (valamint az elmaradhatatlan sárkányfattyakba...), akik valami gonosz varázslatra készültek néhány Bronzsárkánytojással. Nem sikerült azonban mindet megölni, így az üldözés közben barátaink lekeveredtek **Throtl** katakombáiba is. A katakombák egyes helyeken kincseket rejtettek, máshol pedig egészen mást. Hosszas bolyongás után egyszer csak vége szakadt a katakombáknak, és a csapat egy földalatti barlangba érkezett. Hamarosan rá kellett döbbeniük, hogy itt állomásoznak a tojásrablók főerői. Természetesen nem számíthattak külső segítségre, egyedül kellett leküzdeniük a csőcseléket. Extra meglepetésként ezután még szerencséjük volt két Fehér sárkányhoz is. Ezután a harc után alig élve, de vérbenforgó szemekkel támadtak a maradék hobgoblinokra, akik jobbnak látták megadni magukat. A csapat így jó adag ép sárkánytojással megrakva érkezett vissza az állomásra.
Sir Karl-t elkeserítették a fejlemények. Némi töprengés után közölte, hogy a főhadiszállását **Gargath** környékére teszi át, és hogy majd ott keressék fel. Hőseink ugyan nem igazán értették, hogy miért mennek külön, de engedelmeskedtek a lovag kérésének.
A **Gargath** melletti állomás némileg bizalomgerjesztőbb volt, mint a **Throtl**-hoz tartozó. *Sir Karl* is vidámabban köszöntötte a kis csapatot, és ismét felderíteni küldte őket, ezúttal **Jelek**-be. Azonkívül mellesleg kért egy ezüst rózsát is a **Jelek**-i rózsabokorról, amely tudvalevőleg ebben az évszakban hozza a legszebb termést. Fel is kerekedtek hát hőseink a város felé. Amint beléptek, rögtön összefutottak egy 5. szintű harcos-varázslóval, *Skyla*-val. A fiatal férfi felajánlotta, hogy elkalauzolja a társulatot **Jelek**-ben. Ezt barátaink örömmel fogadták, miután véletlenül itt sem voltak ismerősek. Kiderült azonban, hogy a tolvaj CoV #11-ében benne van **Jelek** térképe is, így végül *Skyla* kísérői státuszt kapott. Néhány lépés után elnézést kérve meg is vált a társaságtól egy rövid időre. Mielőtt még visszatérhetett volna, barátainkat támadás érte, és a papokkal és a varázslókkal szemben igazán a túlélésért kellett küzdeniük. *Skyla* visszatérte után nagyon sajnálta, hogy kimaradt a buliból. Ennek ellenére néha le-lelépett, de a csapatnak az időközben felbukkanó katonákkal nem volt kedve kötekedni. Végül eljutottak *Skyla* barátjának házáig, aki furcsa mód a temetőben lakott. Ebben a pillanatban *Skyla* felkiáltott: *„Szerencsétlen ostobák! Jól kib***tam veletek!"* — és ezzel egy csokor támadó hullott barátaink nyakába. Némi pozitívum volt, hogy érkezett egy tolvajnő is, *Mysellia*, aki meglepő módon hőseink oldalán szándékozott harcolni. Ezután a csapat felkereste az északnyugaton található házat a rózsabokorral. Két Fekete sárkánnyal később szakíthattak is egy rózsát, majd a házban újabb meglepetés várta őket, néhány (jónéhány) élőhalott. Miután sikerrel jutottak túl az újabb megpróbáltatáson, elhagyták **Jelek**-et (közben érzelmes búcsút vettek az igen tekintélyes mellbőségű *Mysellia*-tól), hogy jelentést tegyenek, valamint odaadják azt a nyavalyás rózsát *Sir Karl*-nak.
Sir Karl nagyon hálás volt a rózsáért, viszont a hírek egyre lesújtóbb hatást gyakoroltak rá. A változatosság kedvéért ismét felderíteni küldte a vállalkozó kedvű társaságot, ezúttal **Gargath**-ba.
Gargath bejáratánál barátaink maguk is meglepődtek, hogy mennyire belejöttek a kalandorkodásba. Az őrségnek minden gondolkodás nélkül azt mondták, hogy utazó kereskedők, mire be is engedték őket. A városban találkoztak egy sunyi kis figurával, aki körbevezette őket, és adott nekik néhány idétlen sapkát álcázás céljából. Miután hőseink maguk is terepszemlét tartottak, meggyőződtek róla, hogy az itteni fogadóban nem szállnak meg, inkább elmentek felderíteni az északi épületkomplexust. Ezt persze csak néhány őr kiiktatása után tehették meg. Bent addig-addig kutakodtak, amíg nem találtak egy (majd még néhány) kelet felé vezető titkos ajtót. Ismét sikerült belebotlaniuk egy kissé bolond papba (meg néhány sokkal értelmesebb kinézetű zombiba...), akinél azért elég érdekes dolgokat találtak. A másik úton ezután bejutottak **Gargath** tornyába, ahol ismét kisebb hadsereg várta őket, de hőseink már kezdtek hozzászokni, hogy felderítés címén tömegmészárlást kell végezniük. Mivel lift nem volt, nekiláttak a lépcsőmászásnak. Egyik szinten aztán érdekes dologra bukkantak: egy csomó sárkányfattyú sárkánytojásokat csomagolt. Aztán megjelenik egy fölöttébb ismerős arc: *Myrtani*, akihez már a kaland elején is volt szerencséjük. Barátaink egyik ámulatból a másikba estek, közben rutinosan végeztek a sárkányfattyakkal, és üldözőbe vették *Myrtani*-t. A kis huncut felszaladt egészen a tetőtérig („véletlenül" nála volt a Sárkánydárda is), ahol már várta 4 db fekete sárkány. Namármost, miután az ugye kiszámítható, hogy az 1 db *Myrtani* nem 4 sárkányon fog távozni, a várakozásnak megfelelően a többit itthagyta barátaink számára, ajándékképpen. Mire a sárkányok kilehellték a sav mellett a lelküket is, *Myrtani* már messze járt. Hőseink lógó orral távoztak, és annyira feldühödtek az eseten, hogy a kapunál akadékoskodó őrséget laposra verték.
Sir Karl meglepő hírrel fogadta az egyre kevésbé lelkes csapatot: most ne felderíteni menjenek, hanem tiszti(ccs!)ák meg *Sir Dargaard* sírját a sárkányfattyaktól, valamint, ha már úgyis ott vannak, segítsenek az öreg csotrogánynak azzal, hogy egy jó lovag kiállja a próbákat, és ekkor végre *Sir Dargaard* lelke örök nyugalomra térhet. Még útbaigazítást is adott: két lépés északnyugatra.
Ezen feladat erejéig természetesen a lovag vette át a vezetést. Kissé meghökkent ugyan, amikor belépéskor rögtön 4 út is kínálkozott, de rövid gondolkodás után eldöntötte, hogy mindegyiket felderíti, és a délit hagyja utoljára.
Így is történt. A lovagnak mindenféle feladatot kellett megoldania, kérdésekre kellett válaszolnia, és hasonlók. Kissé ugyan megbántva érezte magát, mert a próbákat még egy lovagjelölt is könnyedén kiállta volna. A további egyszerűség kedvéért még azt is közölték vele, hogy éppen milyen próba van folyamatban, és azt is, amikor az illető próba végetért. Egyedül a harcok jelentettek komolyabb megpróbáltatást a társaságnak, de ezen is sikeresen túljutottak, és végre megnézhették a déli utat is. Itt rövid bolyongás után megtalálták *Sir Dargaard* sírkamráját, akinek szelleme hálatelt ömlengésbe kezdett, és megjutalmazta, valamint meggyógyította barátainkat, akik ezután emelkedett szellemmel távoztak (illetve a szellemet azt ott hagyták, hadd térjen már végre örökre nyugovóra). Emelkedettségük közepette a kifelé vezető úton

simán agyonvertek néhány fosztogató hajlamú sárkányfattyút, és igyekeztek *Sir Karl*-hoz, aki bizonyára repesve várja őket.
Sir Karl-nak azonban esze ágában sem volt repesni. Ezúttal az jutott a csavaros eszébe, hogy az ogrék jó szövetségesek lennének, és természetes, hogy a vállalkozó szellemű kis csapatot szúrta ki erre a célra is. Szerencsére ismét van útbaigazítás: két lépés északkeletre, majd egy lépés keletre.
Az ogrék bázisa ismét elég kevés érdekességet tartogatott hőseink számára. Eleinte megpróbáltak kommunikálni a fel-felbukkanó őrjáratokkal, de állandóan harc lett a vége, így hát letettek a kultúrált viselkedésről. A bázis bejáratát északon lelték meg. A bejárat után összefutottak egy vén ogréval, aki szerint az orgyilkosokra kell hivatkozniuk a főnöknél. Ez elég zavarosan hangzott barátaink füleinek (a **Journal**-juk elveszett valami harcban), de mit volt mit tenni, továbbmentek. Végül is éppen jókor érkeztek, mert az ogrék éppen néhány sárkányfattyúval tárgyaltak a Gonosz erőihez való csatlakozásról. Hőseink tartottak egy (illetve 2) rövid erődemonstrációt, amely után (hatására?) *Gravnak* főnök meginvitálta őket a szobájába, ahol hagyta magát rábeszélni a Jóhoz való csatlakozásra, hűségesküre, meg egyebekre.
A sikeres diplomáciai manőver után az egyre jobban megerősödött társaságot *Sir Karl* a déli állomásra küldi, és szinte deja vu-ként hat, hogy a feladat ismét felderítés. Hőseink már ekkor sejtették, hogy tömegmészárlás lesz belőle...
Az állomáson egyelőre azonban semmi gyanús nem volt, leszámítva talán az igen szigorú őrséget, dehát nehéz időket élünk... A fogadóban azonban barátaink találkoztak egy koldus-kinézetű hapsival, aki azt állította, hogy az eredeti őrség tagja volt, amíg ezek a radikális illetők meg nem jelentek, és félre nem tették őket. Olyan alaposan félretették, hogy a férfiak a börtönben sínylődnek, de nem mernek kitörni, mert féltik asszonyaikat és gyerekeiket, akik viszont máshol állnak (ülnek) őrizet alatt. A társaság ezen nagyon felháborodott, és erős elhatározással elhatározták, hogy a segítés mellett határoznak határozottan. Az őrök családjait az északi részen található épületek közül a középsőben találták meg. Ezután a börtön felé vették az irányt, de ravaszul nem a bejáraton át mentek be, hanem egy titkos ajtón, hátulról, így rögtön kiszabadíthatták az őröket, és kevesebb harc maradt rájuk, legnagyobb bánatukra. Természetesen a parancsnok-féle csürhével nekik kellett elbánni (mégiscsak ők voltak a főszereplők...), majd a *Jadefang* névre hallgató Zöld sárkányt is nekik kellett hidegre tenniük. Ezzel már végetértek kalandjaik a déli állomáson, és miután a falu hőseivé avatták őket, távoztak, hogy beszámoljanak Szőrös Karcsinak a sikerről...

...de ez a terv kissé füstbe ment. Az első gyanús momentum az volt, hogy az állomás házaiból az előbb említett füst szivárgott. A második az, hogy mindenki *Sir Karl* elrablásáról suttogott. Hőseinknek hamarosan rá kellett döbbenniük, hogy *Sir Karl*-t elrabolták. A parancsnoknál *Maya* botlott beléjük, aki meginvitálta őket egy romantikus kirándulásra **Neraka**-ba. Hőseink rövid nemgondolkodás után rá is álltak a dologra, így a következő úticél **Neraka** lett.
Neraka-ban rögtön a város közepéről indult a kaland (hogy miért, azt fedje jótékony homály). Némi falon való kaparászás eredményeképpen meg is találta a kis ravasz tolvaj a bejáratot a titkos bázisra. A bázis első szintje nem sok érdekességet rejtett. Némi meglepetéssel *Maya* szolgált, akiről az első csata alkalmával kiderült, hogy egy Ezüst sárkány inkognitóban (egyik csapattag sem szólt erre semmit, de mindenkinek megvolt a véleménye *Sir Karl* hajlamairól). Végül egy sarkon befordulva magába *Sir Karl*-ba botlott a csapat, aki egy „*Szabadítsátok ki a foglyokat!*"-nak hangzó hörgés után elhalálozott (érdekes, micsoda időzítés!). *Maya* kissé nehezményezte a dolgot, majd némi esküdözés után a halott lovaggal együtt olajra lépett (repült). A társaság tagjai örömmel nyugtázták, hogy szokás szerint ismét egyedül maradtak, majd nekiláttak az alsó szint felderítésének. Miután néhány benyílóba bekukkantottak, az egyikben hirtelen egy szakállas ürgébe botlottak, aki nem volt más, mint a híres *Tanis*. Ő is a foglyok megmentésére biztatta hőseinket, akik ennyi kapacitálás után be is törtek minden egyes cellába, és ki is szabadították a foglyokat (azonkívül néhány csapdába is beleszaladtak). A foglyok megmentése után délre vették az irányt, majd keletre, ahol először két Zöld sárkány került terítékre, majd maga a Börtönlord, népes kíséretével együtt. Ennyi tömeggyilkolás után hőseink végre elérték a kijáratot, ahol nagy adag sárkánytojással lettek gazdagabbak. Lévén nagyon éhesek, összeütöttek egy gigantikus rántottát, és mindet megették. És örvendeztek vala...
Miután maximálisan jóllakva visszatértek a **Gargath** melletti állomásra, a parancsnok örömmel üdvözölte őket, és máris visszaküldte a döbbent társulatot délre, ezúttal **Sanction**-be. Felderíteni...
Sanction-ben kiderült, hogy hőseink egyre jobban nekivadulnak. A délkeleten lévő fogadóban megtámadták a békésen konspiráló sötételf-mágust, majd a fogadó melletti tolvajtanyára is betörtek. A város déli részén rátámadtak néhány ártatlan **Minotaurus**-ra, akik épp egy veszélyes boszorkányt hurcoltak el. Nem átallották szegény bikafejűeket a dokkokig követni, ahol az egyik cellában (természetesen hosszas mészárlás után) meg is találták a boszit, és meg is... mentették. A szégyentelen nőszemély az egyik mólón adott randevút az elvetemült csapatnak, ahol egy amulett átadása után felszívódott. Ez már hőseinknek is sok(k) volt, átrándultak tehát a város keleti falánál lévő átrándulón **Huerzyd**-be.
Huerzyd-ben a hideg rázott mindenkit, azonkívül állandóan sejtelmes huhogás hallatszott. Mindez azonban nem akadályozta meg hőseinket abban, hogy az Istenek szobrainál újabb adag kincset tegyenek magukévá (a kincset a kis cseles *Paladine* rejtegette). A szobroktól északra lévő kis szobácskákban újabb adag kincs várta őket (meg egy csapda). Miután az egész banda kiélte pénzéhségét, benézegettek a többi terembe is, ahol részint néhány sárkányfattyút gyilkoltak le, részint kelet felé találkoztak egy Árnyemberrel, aki invitálta őket, találkozzanak vele északon. A meeting meg is történt, és hőseink gazdagabbak lettek egy információval egy északi titkos ajtót illetően. Arrafelé véve útjukat, eljutottak az Árnyemberek alagútjaiba, majd termébe, ahol gazdagabbak lettek néhány jó cuccal, egy információval, miszerint a **Duerghast**-ba vezető ajtó ott van nyugaton, valamint néhány vízióval a Sárkánydárdáról és egy Halállovagról. Miután kipihenték az eddigi öldöklés fáradalmait, felkerekedtek **Duerghast** felé.
Duerghast-nak persze a börtönébe sikerült betörni. Némi további tördelés után barátaink kikeveredtek a folyosóra, ahol továbbhaladás után egy vén Árnyemberbe, valamint egy őrjáratba botlottak. Az őrjáratot ravaszul lerázták (az Árnyember meg magától is lelépett), és folyatatták útjukat. Hamarosan rábukkantak egy gyanúsan tekergő folyosóra, aminek a végén 8 sárkányfattyú várta őket egy 1x1-es szobában. A sárkányfattyak legyőzése után pedig egy Sárkánydárda boldog tulajának érezhették magukat. Megújult erővel vetették magukat a folyosóra, és folytatták útjukat a másik irányba. Hamarosan egy átjáróhoz értek, ahonnan bejutottak **Duerghast** templomába. A templomban először is egy közeli szobában megható találkozásra került sor: *Jók vs Skyla* & csapata. A csata a Jók megsemmisítő győzelmével zárult, akik ezen felvidulva betörtek a fegyverraktárba, valamint kissé délebbre megkergettek egy üzenetközvetítőt is. Mindezek után távoztak a templomból, ezúttal a rendes ki/bejáraton keresztül, és szétnéztek az udvaron. Itt egész kellemes volt a klíma, leszámítva az időnként felbukkanó csontvázlovagokat. A csapat nyugat felé vette útját, ahol az egyik szobában találkoztak 2 Kék sárkánnyal. A sárkányok felszeletelése után az északi irány mellett döntöttek. Már majdnem beléptek az arénába, amikor valakinek eszébe jutott, hogy itt élőholtak fogják őket megtámadni, így inkább a mellvédre vezető utat választották. A mellvéden kedves meglepetés várta őket: egy Halállovag, aki *Sir Lebaum* névre hallgatott. A kis ravasznak még arra is volt ideje, hogy üzenetvivőket küldjön *Myrtani*-hoz, mielőtt még barátaink torkának ugrott. *Lebaum* bácsi agresszív figura volt, de egy tűzlabdacs, valamint néhány kardcsapás örök nyugovóra kényszerítette. Hőseink ezután a legváltozatosabb káromkodások közepette vetették magukat a küldöncök után. Ebben egy Kék sárkány is csak rövid ideig gátolta meg őket, mindenesetre pont eléggé ahhoz, hogy a küldöncök elérjék a többi Vörös dögöt (dögjelöltet). Ekkor azonban némi deus ex machina jelleggel megjelent néhány Aranysárkány (*greetings to* ***Kosztolányi Dezső***), akik (amelyek?) nekiestek a Vörösöknek. Némi légicsata után lejött egy Arany, és érdeklődött, nincs-e a csapatnak kedve velük tartani. Mivel a csapatnak momentán volt kedve, fel is szálltak, és elindultak a szökevény Vörösök után **Kernen** felé.

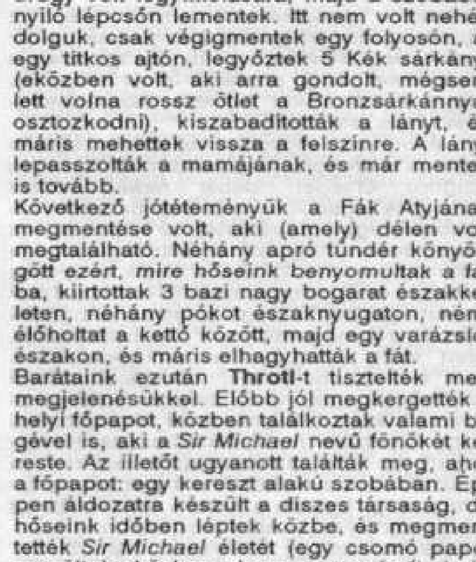


Némi kitérőt jelentett, hogy találkoztak *Tasslehof*-fal, aki arra biztatott mindenkit, hogy meg kéne szerezni az egyik repülő erődöt. A repülő erődök nem *Tass* elmebajának a következményei voltak, hanem némi fekete mágiáé. A tranzit-sárkány szolgálatkészen le is dobta barátainkat az egyik erőd udvarára, ahol először meg kellett találniuk a tornyot (nehéz volt), majd fel kellett jutni a csúcsára a lassan már hagyománnyá váló öldöklés közepette. A torony tetején *Tass* kisütötte, hogy ő bizony nekivezeti az erődöt a másiknak. Miután egy varázslat segítségével megnőtt, a kis ütődött meg is tette azt, amivel fenyegetőzött. Ezekután igen sürgőssé vált a távozás barátaink futottak is, ahogy tudtak. Később estek is, mert a torony kissé összeomlott. Az udvaron mindenesetre találtak egy pincelejárót, amelyen keresztül rövid bolyongás után megtalálták a kivezető utat. Előzőleg mondjuk megfosztottak néhány katonát a ruházati ellátmánytól (mellesleg az életüktől is...), és a tökéletes álcázás birtokában pofátlanul taxinak használták a Vörös sárkányokat. Így érkeztek meg **Kernen**-be.
Kernen-ben lehetett érezni a levegőben, hogy ez az utolsó helyszín. Hőseink először össze-vissza bejárták a várost, és megdumáltak minden útjukba kerülő ogrét. Második lépésként bementek néhány sárkányfattyú-barakkba, és rágyújtották a helyiséget az őket sörrel kínáló hüllőkre. A harmadik megmozdulásuk az volt, hogy a város északkeleti részén beugrottak az összeesküvőkhöz, leleplezték magukat, és

rávették őket a segítségre. Ugyanezen a tájékon találtak egy koronát, amivel ellátogattak a központi épülettől délre levő vénséges vén sárkányhoz, aki kisebb ámokfutást rendezve akarta a fejdiszt visszajuttatni eredeti helyére, amiért viszont összeütközésbe került az őrökkel. Miután városszerte megutáltatták magukat, barátaink úgy érezték, hogy itt az idő berontani a központba. Az őrség leverése után beverekedték magukat a kincseskamráig (az *Aurakok* kellemes változatosságként hatottak), ahol versenyt dúltak az ogrékkal. Ezután nyugat felé folytatták útjukat, de egy *Guardian* névre hallgató ipse úgy elporlasztott néhány ogrét, hogy bátor hőseink inkább kelet felé fordultak. Keleten találtak is egy receptet, majd egy labort, ami elég volt a *Guardian* elleni szer összekotyvasztásához. Visszamentek hát nyugatra, ahol az ajtó mögött belebotlottak *Myrtani* kedvenc sárkányidomárába, persze tanítványostól. Miután ezeket is lemészárolták, egy teleporton keresztül bejutottak *Myrtani*-hoz is. Itt meglepő módon megtalálták a bosszúra szomjas *Maya*-t (a falra szögelve...), valamint *Myrtani*-t, néhány (??) őr társaságában. Edzett mészárosok lévén, hőseink természetesen ezt a falatot is legyűrték, és már csak a küldöncök likvidálása volt hátra, azaz három XXL-es méretű Vörös sárkánye.
Hőseink mindezt túlélték, és még csak a vérbe sem fulladtak bele, így tehát kikiáltották őket mindenféle hősnek meg hasonlónak, valamint lenyúlták a legjobb tárgyaikat, „*Solamnia megtisztítása*" címén. Hőseink ekkor pihenni tértek, és egy ideig ott is maradtak.

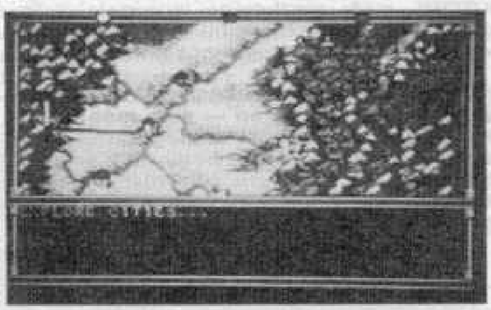


A pihenő pontosan 1 évig tartott. A bátor kalandorok eközben nem felejtették el a gyilkolás örömeit: mindenféle piszkos feladatokat vittek véghez. Egy évvel *Myrtani* legyőzése után azonban ünnepséget rendeztek a Jók, amelyen hőseinknek is illett megjelenniük.
Az esti ünnepségre már délután megérkeztek. A néhány órás szabadidőt arra használták fel, hogy a varázsló másfél napig varázslatokat tanult. Az esti ünnepséég nagyon megható volt: mindenki patetikus szövegeket nyomott mindenkinek az érdemeiről, főleg a sajátjairól. Éppen *Maya* kezdte *Sir Karl*-t dicsőíteni, amikor elsötétült az ég, és...
...elkezdett esni az eső. Ez azonban még csak a kisebb probléma volt. Hirtelen megjelent egy bazi nagy Halálsárkány, akinek a hátán egy fölöttébb ismerős figura ücsörgött. *Maya* nyivákolása tudatosította mindenkiben, hogy ez bizony tényleg *Sir Karl*. Illetve nem ő, hanem az élőhalott formája. Miután Karcsi előadta beszédét a gonosz út helyességéről, elszárnyalt *Maya*-val a nyomában. A megdöbbent seregekre pedig hagyományozott néhány Rémálmot, Csontvázharcosokkal felszerelve. Heveny ütközet után hőseink visszavonultak az állomásra, amelyet furcsamód a visszavonulás pillanatában kezdtek a sárkányfattyak ostromolni. A bátor és összeszokott kommandó először a bejárathoz közeli templomot kereste fel, ahol elsősegélyben részesített néhány szenvedőt, majd felkereste a parancsnokot is az első emeleten, a hely keleti részének közepén. A parancsnok megkérdezte, hogy milyen segítségre kaphatóak. Barátaink törték a fejüket, majd az őrség mellett döntöttek (de ha másképp döntöttek volna, az sem befolyásolta volna kalandjuk kimenetelét...). Elfoglalták a kijelölt őrhelyet, majd hamarosan kaptak a nyakukba némi ellenséget, aztán már mehettek is vissza a parancsnokhoz újabb feladatért. Ezúttal a temetőszolgálat mellett döntöttek, amely során a hullarakodás közben a fecsegő pap érdekes dolgokat mondott *Lord Soth*-ról. A munka végeztével benéztek a temetőbe is, ahol találkoztak a Rémfarkassal is, de szerencsére a papnak volt **Snake Charm** varázslata, és így ép bőrrel megúszták a dolgot. Ismét meglátogatva a parancsnokot, azt a hírt kapták, hogy vége az ostromnak, mehet, ki merre lát, de azért előtte még legyenek szívesek meghallgatni valami rémálmoktól szenvedő lovagot. Hőseink így is tettek, majd **Kalaman** felé vették az irányt.
Kalaman-ban mindenki őrült nekik, leginkább az északkeleten lakó parancsnok, aki epekedve várt minden hírt. Ezekután hőseink megkeresték a bazárban az Álompavilont, ahol az Álomkereskedő helyett csak néhány *Sivak*-ra találtak. Ezek felaprítása után már nem érték utol az emberrablókat, így bánatukban kivettek egy szobát a fogadóban. Az egyik szobában azonban érdekes üzenetre bukkantak: a huncut emberrablók találkozni akartak velük a bazár közepén éjfélkor. Mit volt mit tenni, odamentek. Rövid (hosszú) várakozás után meg is jelent 2 Kék sárkány, majd egy Vörös is, amelynél ott volt az Álomkereskedő. A Kereskedő azt üvöltözte, hogy adják neki az Alváskövet. Hőseinknek ugyan fogalmuk sem volt róla, mi az az Alváskő (mondom, elvesztették a Journaljukat), de azért szívesen odaadták az üvöltöző őrültnek. Az üvöltöző őrült igen megörült a kőnek, azután hirtelen fogta magát, és elteleportált. A sárkányok ennek nem igazán örültek, hőseinkre pedig sárkányfattyak meg papok támadtak. Miután újabb néhány élettel több terhelte a számlájukat, hőseink visszamentek a parancsnokhoz, aki **Vingaard**-ba küldte őket.
Vingaard arról volt híres **Solamnia**-szerte, hogy már sok kalandor beleőrült abba, hogy megpróbálta feltérképezni. Hőseink rutinos módon ilyesmit még csak meg sem kíséreltek. Mondjuk elég gyakran eltévedtek, de ez nem zavarta meg a vidám társaság kedélyét. Először felkeresték az Álomkereskedőt, akinek feltettek kérdéseket az Alváskőről, majd az alvásról, mire az elvetemült felkérte őket arra, hogy győzzék már le az álmait zavaró kutyákat. Miután hőseink megállapították, hogy itt már mindenki hülye, elvállalták a feladatot. Újabb tömegmészárlással később a Kereskedő adott nekik valami löttyöt, amitől végre ismét rendesen tudtak aludni, ők pedig elindultak az elmebeteg boltos által emlegetett *Sebas*-hoz.
A mutatvány ugye úgy történt, hogy egy boltban vettek egy gyertyát, majd útjukat úgy folytatták, hogy mindig piros ajtón mentek át. Így érkeztek meg *Sebas*-hoz. Egy darabig szívatták azzal, hogy gonosz isteneket imádnak, de miután sehogy sem akart öngyilkos lenni, bevallották a teljes igazságot. *Sebas* erre nagyon megnyugodott, és iziben elküldte ifjú barátainkat a Főpap tornyához. Hőseink azonban úgy gondolták, hogy ott egyelőre mészárlás csak az ő kárukra eshet, tehát inkább elindultak feladatok után.
Először egy kis farm-faluba látogattak el. Belépés után egy kölyök furcsa dolgokat mondott, de a falu főnöke (a varázsló) megnyugtatta őket, hogy minden rendben van, a kocsmában tanyázó meteor teljesen ártalmatlan. Hőseink azonban furcsállották, hogy lépten-nyomon *Wraith*-ek támadnak rájuk. Aztán az egyik házban megtalálták az igazi varázslót. Miután kiszabadították, tanácsai alapján elmentek a kocsmába újabb tömegmészárlást rendezni, majd művüket a hamis varázsló kivégzésével tetőzték be. Miután már minden csupa hulla volt, barátaink nyugodt szívvel távoztak.
Következő állomásuk **Quazle**, a gnóm falucska volt. Némi kommunikációs zavar után a gnómok szeretettel berángatták a társaságot a múzeumukba, ahonnan azonban sikerült megszökniük. Hőseink körbejárták a várost, délen segítettek néhány sebesültön, és az utcán igyekeztek minél több Élőhalott Vadállatot megölni, mert azt sejtették, hogy egyszerre 20 db ellen nem sok esélyük lenne. Végül ellátogattak az északnyugati sarokban éldegélő gonosz varázslóhoz, és brutálisan meggyilkolták a maradék Élőholt háziállataival együtt.
Útjuk következő célja **Cekos** városa volt dél felé. Itt először egy aggódó anyával találkoztak aki a lányát kereste (ezt beetették, hogy majd megmentik, blablabla), majd a városka védőszentjét ábrázoló szobrot vágták meg egy tekercs erejéig. Ezek után ellátogattak az északkeleti házba, és a békés sárkányfattyaktól elrabolták egy nemesfémkulcsot, amivel végre lejuthattak a parancsnok szobájából a katakombákba. A városban egyébként lakott még egy gonosz varázsló és egy Bronzsárkány is, de hőseink tudták, hogy ezek nem fontosak a helyszín teljesítése szempontjából. Felkeresték hát a parancsnokot, akinek *Sivak* volta jó ürügy volt legyilkolására, majd a szobából nyíló lépcsőn lementek. Itt nem volt nehéz dolguk, csak végigmentek egy folyosón, át egy titkos ajtón, legyőztek 5 Kék sárkányt (eközben volt, aki arra gondolt, mégsem lett volna rossz ötlet a Bronzsárkánnyal osztozkodni), kiszabadították a lányt, és máris mehettek vissza a felszínre. A lányt lepasszolták a mamájának, és már mentek is tovább.
Következő jótéteményük a Fák Atyjának megmentése volt, aki (amely) délen volt megtalálható. Néhány apró tündér könyörgött ezért, mire hőseink benyomultak a fába, kiirtottak 3 bazi nagy bogarat északkeleten, néhány pókot északnyugaton, némi élőholtat a kettő között, majd egy varázslót északon, és máris elhagyhatták a fát.
Barátaink ezután **Throtl**-t tisztelték meg megjelenésükkel. Előbb jól megkergették a helyi főpapot, közben találkoztak valami bigével is, aki a *Sir Michael* nevű főnökét kereste. Az illetőt ugyanott találták meg, ahol a főpapot: egy kereszt alakú szobában. Éppen áldozatra készült a díszes társaság, de hőseink időben léptek közbe, és megmentették *Sir Michael* életét (egy csomó papot megöltek eközben, de az nem számít...), és örömteli szívvel bolyongtak tovább. Még felkeresték a *Beast Master*-t, valamint a délnyugaton található istállót, és máris futottak tovább.



A következő feladat a hegyek között várta őket. Egy völgyben valami furcsa házra bukkantak, amiben egy még furcsább törpe lakott, aki valami tesztről hablatyolt, majd eltűnt, barátaink pedig előrenyomultak. Bele egy teleportba. Ezután három kérdés következett, amelyekre helyesen megfeleltek a „water", „hands", valamint a „ring" szavakkal (szerencsére volt leírásuk, bár a sorrend így is megzavarta őket). A kérdések után azt a feladatot kapták, hogy jussanak ki, találják meg a fő lázadót, öljék meg, szeleteljék fel, süssék meg, találják melegen, és fogyasszák el. Miután ez meg-

történt, néhány lépésre a tett színhelyétől újabb teleport várt rájuk, amely visszavitte őket a törpéhez és jól megérdemelt jutalmukhoz. Hőseink kissé bánatos szívvel távoztak, mert azt a nyavalyás törpét sehogy sem sikerült legyilkolni.
Ezután északkelet felé fordultak. A hegyek között egy kis tisztáson azonban rémületes látvánnyal találták szembe magukat: egy csomó élőhalott igyekezett megölni néhány lovagot. Hőseink szörnyű haragra gerjedtek, mivel a tömegmészárlás mindig is az ő reszortjuk volt, és ennek bizonyítására kiirtották az összes élőhoItat.
A következő állomásra északon találtak rá, a tenger partján: egy rothadozó kalózhajóra bukkantak. Nem sokat szórakoztak, először lementek a kabinokhoz, majd, miután megállapították, hogy a teljes legénység élőhulla állapotban leledzik (sőt, nemcsak a legénység, hanem a patkányok is), továbbmentek a raktárba. A létrától nyugatra lévő szobába egy titkos ajtó vezetett, a szoba pedig a kalózok kincsét őrizte.
A kincskeresés örömei után hőseink elhatározták magukat egy folyómenti túrára. Nem sokat túráztak azonban, mert hamarosan belebotlottak egy rabszolgaszállító hajóba, amely furcsamód rabszolgákat szállított. Jó hősök lévén, fellopakodtak a hajóra, álcázva magukat. A rabszolgák előtt felfedték magunat, akik szerint ezt a mutatványt nem kéne megismételni, viszont igazán fel lehetne gyújtani a templomot. Hőseink el is indultak, s bár állítólag valahol kincs is volt a hajón, ők töretlenül becsörtettek a délkeleten lévő templomba (útközben tudomást sem véve a mindenféle sértésekről), és hősiesen megmentették a rabszolgákat (természetesen újabb mészárlás után), valamint még a hajót is sikerült meggyújtaniuk. Ezután már igazán nem maradt más hátra, mint elfutni a hajó keleti oldalához, lemészárolni újabb egy-két tucat őrt, és a vízbe ugrani a rabszolgákkal együtt. Hőseink tehát sikeresen abszolválták ezt a feladatot is.



A kis tömeggyilkos társaság kezdte úgy érezni, hogy lassan ideje lenne ellátogatni a Főpap Tornyához is. Ezek előtt azonban még gyorsan elugrottak **Turef**-be, amely **Throtl** közelében megtalálható. Alighogy beléptek, máris érdekes események tárultak gülü szemeik elé: néhány tucat dombi törpe éppen kiirtani készült egy magányos hegyi törpét. Mivel hőseink egyszerűen imádtak öldökölni, természetesen nyomban beavatkoztak a hegylakó (TM) oldalán. A győzelem után kiderült, hogy az illetőt *Skomp*-nak hívják, és azon dolgozgat, hogy egyesítsen minden törpét a Gonosz ellen. Hülye ötlet, meg kell hagyni, de hőseink már sok idiótával találkoztak rövid életük során. Beleegyeztek, hogy segítenek a törpének megkeresni hátasát (egy vaddisznót...), majd útnak indultak. Először a legközelebbi épületbe mentek be, ahol egy öreg takarító valami valami könyvről beszélt nekik valamit. Ezt a könyvet meg is találták a nagy északi épületben, ahol elloptak a sárkánytól egy pajzsot, majd sajnálattal legyilkoltak néhány őrt. Ezután dél felé mentek. Betértek a kocsmába, ahol a kocsmáros egy kis italozás után elárulta, milyen kulcs nyitja a kocsma sarkában lévő csapóajtót. Most hőseink felkeresték a lakatost, aki örömmel hamisított nekik kulcsot (a társaság pedig szomorúan áldozott fel néhány acélt a már milliókra rúgó vagyonából). Hőseink előtt két alternatíva állt: vagy bemennek az álkulccsal, és megölnek néhány sárkányfattyút, amíg eljutnak a nagy központi épület északnyugati szobájába, vagy északról mennek be az épületbe, és megvívnak három igen kemény csatát. A várható mészárlás ellenére hőseink az első verzió mellett döntöttek. Amikor eljutottak a szobába, meglepve vették tudomásul, hogy itt is elég nagy erők vannak jelen. Mindennek ellenére a Jó itt is győzedelmeskedett (ha mégsem, akkor **Novice**-ra állíthatja a nehézségi szintet), és a gonoszok által megrontott szent tárgyak mind máglyára kerültek. Az épület elhagyásakor *Skomp* érzékeny búcsút vett a kis csapattól, és miután a vaddisznót valami baj érte, gyalog folytatta útját. Hőseink még ellátogattak egy mogorva falusihoz a vaddisznótetemmel, aki nagyon örült a dolognak, majd elhagyták ezt a falut is...
...és felkerekedtek a Főpap Tornya felé. Az ügyeletes tiszt kissé nehezen akarta elhinni, hogy a helyet támadás érhetné, de azért engedelmesen lement hőseinkkel a pincébe, ahol már javában folyt a buli néhány élőhalott és egy lovag között. Hőseink tehát ismét időben érkeztek ahhoz, hogy kiéljék szadista hajlamaikat. A lovag megmentése után továbbnyomultak a katakombákban (a hálás és szintén gyilkolási mániás lovag csatlakozott hozzájuk). Felkeresték a katakombák híres termeit, pl. ahol *Sturm Brightblade* holtteste volt elhelyezve (a tetem eltűnt...), valamint ahol egy jó nagy Vörös sárkányt őriztek (a sárkány is eltűnt). A sárkánybörtön-teremben talált járaton át továbbmentek, ahol találkoztak is a sárkánnyal, valamint azzal a kedves személlyel, aki mindezt lehetővé tette a Gonosz számára: a **Gargath** melletti állomásról már ismerős *Sir Garren*-nel. Némi közjáték után mindkét illető meglógott, így hőseink ismét a gyilkolásos üldözés módszerét voltak kénytelenek követni, legnagyobb meg(vagy ki?)elégedésükre. Pár kanyar után utolérték a kis konvojt, akik *Sturm* testét vitték, mire az ideges természetű sárkány rátámadt a kis társulatra, talán mondani sem kell, hogy vesztére. További egykét kanyar után *Sir Garren*-nel kerültek szembe, aki egy gonosz erőt sugárzó karddal hadonászott. Az egyik csapattag azonban ravaszul elvette tőle a pengét, mire *Garren* azon kezdett morfondírozni, hogy tulajdonképpen mit is keres ő itt. Erre már természetesen *Lord Soth* is megjelent, aki egy villámmal akart *Garren* töprengéseinek véget vetni, de valamelyik öngyilkos hajlamú csapattag ezt is megakadályozta. Ekkor *Soth* továbfutott, de barátaink utolérték a kijáratnál. Le is verték annak rendje és módja szerint, azonban *Soth* szépen talpraállt, és távozott. A mesék jó szokása szerint *Sturm* testét még nem sikerült megmenteni. A hősök végül úgy határoztak, hogy visszamennek **Vingaard**-ba, *Sebas*-hoz...
...aki nem rajongott a hírek hallatán. Némi töprengés után elküldte a társaságot a Sárkánybarlangba, és azzal fenyegette meg őket, hogy sikeres visszatérésük esetén a továbbiakban ő is velük fog tartani.
A Sárkánybarlangot a nyugati hegyekben találták meg barátaink. Belépés után nem sokkal *Maya*-ba botlottak, aki nagyon értékelte a segítőkészséget, de ennek ellenére nem volt hajlandó átvinni senkit a szakadékon. Szerencsére hőseink tudtak egy északon lévő titkos ajtóról *Sebas* jóvoltából, így szakadék ide vagy oda, elindulhattak nyugat felé. Egy dél felé nyíló szobában sietve kifosztottak egy oltárt, majd elértek a nyugati folyosóra. Ezen a kedves helyen rengeteg alvó élőhalott sárkány volt fellelhető, akiknek humoros szokásuk volt, hogy néha felébredtek. Hőseink így meglehetősen óvatosan araszoltak dél felé. Egy benyílóban találkoztak egy falhoz láncolt Vörös sárkánnyal, aki közölte velük, hogy *Sir Karl* éppen keletre van tőlük, de körbe kéne menni. Hőseink kivételesen nem mészárolták le a szerencsétlen hüllőt, hanem szabadon engedték. El is indultak dél, majd kelet felé. Egy látszólagos kijáratnál aztán ismét találkoztak az előbb megmentett sárkánnyal, csak szegényt kissé megviselte valami, és jelenleg por alakban volt fellelhető. Hőseink levonták a konzekvenciát, és felkeresték *Sir Karl*-t. Karcsi nagyon elnéző volt, nem akarta őket rögtön megölni, de miután az bolond csapat még néhány lépésen át követte, rájuk eresztette a Rémfarkast. Miután kevesebb lett egy Rémfarkassal **Solamnia**-ban, barátaink tovább követték *Sir Karl*-t, de az udvaron csak *Maya*-t találták. Hamarosan azonban megjelent hő barátunk is, aki rövid eszmecsere után megbökte az időközben sárkánnyá változott *Maya*-t a Sárkánydárdával, majd mindketten felfelé távoztak. Azért, hogy hőseink se érezzék magukat egyedül, barlangjából előcsámpázott a Halálsárkány. Kissé nehéz volt megölni, de a csapat ilyesmiben már meglehetősen rutinos volt. Kifelé menet találtak egy csomó kincset a sárkány barlangjában, majd a szakadék másik oldalán bukkantak ki, ahol viszont volt egy függőhíd is installálva. A hídon keresztül távoztak ebből a szerencsétlen barlangból. A kijáratnál egy obeliszk várta őket *Sir Karl* és *Maya* halálhírével.
Ismét tanácstalanok lévén, a csapat visszatért **Vingaard**-ba, *Sebas*-hoz. Ezúttal azonban kissé tovább kellett bóklászniuk, és *Sebas* helyett csak jónéhány sárkányfattyút, valamint ezek legyőzése után egy fülbevalót találtak. A fülbevaló kétségtelenül *Ariela* tulajdona volt, akit barátaink **Kalaman**-ban ismertek meg. Arrafelé vették tehát az irányt, és **Kalaman**-ban felkeresték a parancsnokot. Rövid kihallgatás után a parancsnok távozott, majd kicsit később egy halálsikoly volt hallható. A halálsikoly a parancsnoktól származott, akit *Ariela* küldött át az örök vadászmezőkre. Nem sokkal ezután *Ariela* átváltozott sárkánnyá, mire barátaink felszeletelték. Majd némi csatározás és üldözősdi után hőseink eljutottak a fogadó bazár felőli bejáratának közelébe, ahol újabb harc után találkoztak egy fiatalemberrel, aki megtanította egyiküket egy dalra, amely segíteni fog **Dulcimer**-ben. Hőseink így **Dulcimer** felé folytatták útjukat.



Alighogy beléptek **Dulcimer**-be, máris érezték, hogy valami itt nincs rendben: csupa rothadás minden. Pár lépés után találkoztak egy szimpatikus *Lich*-csel, aki közölte velük, hogy a város **Cerberus** mintájára készült, de itt mindenki élőhalott. Utasította őket továbbá, hogy tartsák távol magukat az ő szállásától, valamint a keleti kaputól. A *Lich* távozása után természetesen hőseink azonnal a keleti kapuhoz mentek, ahol egy szellem közölte velük, hogy **Voice Wood**-ba csak a *Lich* megölése után juthatnak be. Elmondta még, hogy a *Lich*-et csak úgy lehet megölni, hogy először agyonverik, majd összetörik a kócsögöt, amibe a lelke visszavonul. A szellem ezután elvonult, barátaink pedig átkutatták a várost. Találtak is néhány hasznos fegyvert, valamint egy élő (!!!) emberi (!!!!!!) foglyot a városháza oldalán, aki elmondta, hogy talált valami furcsa köcsögöt a kertben. Mind-

ezen információval felszerelve hőseink berontottak a *Lich*-hez, és brutálisan lemészárolták őreivel együtt. Azután sietve húztak a kertbe, mert tudták, hogy a *Lich* hamarosan újra anyagi formát ölthet. A kertben meg is találták a köcsögöt, és össze is törték. Hirtelen egy sóhajszerű valami söpört végig a városon, és hirtelen minden élőhalott eltűnt **Dulcimer**-ből. Ezután hőseink visszatértek a keleti kapuhoz, és beléptek **Voice Wood**-ba. Itt nem volt sok dolguk: először a hely közepén kiirtottak néhány beszivárgott gonosz lényt, majd elmentek keletre, ahol a teremben békésen átkeltek a kötekedő tündérek között, és máris megkapták a Mindentudás Pálcáját, valamint **Dargaard Keep** jelszavát, és máris megpattantak.
Ezután a társaság útja **Cerberus**-ba vezetett volna, de tudták, hogy ott semmit sem találnának, így rögtön a **Cerberus** melletti temetőbe mentek. Itt megtudták, hogy épp most temetik a polgármestert, és ha sietnek, akkor nem maradnak le az attrakcióról. Hát nem is maradtak le: ahogy beléptek, a polgármester *Wight*-tá változott (jó, jó, de 10 Wight-tá???), és elkezdte (elkezdték) riogatni a közönséget. Hőseink természetesen örömmel segítettek a helyzeten. Ezután megkeresték az újabb őrült kapcsolatot északnyugaton, akitől elszedték a rubintját, majd az ásóját, és kiásták a kunyhó előtti rúnákat. A rúnákat elhelyezték a temető négy falának középső részén, és máris sikerült megszabadítani a temetőt a gonosztól. Találtak még egy lejáratot **Dargaard Keep**-be is, de ezt későbbre hagyták. Kifelé menet elgondolkodtak rajta, hogy két helyen is megmenthettek volna embereket, és ha a kutyát magukkal viszik, akkor még pihenhettek is volna a temetőben...

Most jött el az a pillanat, hogy hőseink **Cerberus**-t is megfertőzzék jelenlétükkel. **Cerberus**-ban minden csupa káosz volt, mivel a temetőt ért támadással egyidőben a várost is megtámadta a Gonosz. Hőseink először a városházára mentek, majd, amikor onnan *Zakarie*, a pap keresésére küldték őket, jó érzékkel felkeresték a jövendőmondó sátrát a délkeleti sarokban. *Zakarie* kiszabadítása természetesen ismét gyilkolással járt. A szerencsétlen papot visszavitték a városházára, ahol az alig lihegve feloldotta a fegyverraktárat védő varázslatot, mire az emberek boldogan elmentek élőhalott-vadászatra. Hőseink szintén felkeresték a fegyverraktárat (nem is egyszer), és szintén felszerelkeztek egy kissé **Cerberus** elhagyása előtt.
Eme magasztos pillanatban mindenki érezte, hogy **Dargaard Keep**-be kellene menni. Erre két út kínálkozott: egyrészt a temetőn keresztül, másrészt a kapun keresztül, bemondva a jelszót, ami „denissa" volt. Hőseink rövid töprengés után úgy döntöttek, hogy mindegy, merre mennek. **Dargaard** első szintjén először csevegtek néhány rabszolgával, azután agyonverték az ide-oda császkáló 4 őrjáratot, végül a rabszolgáktól kapott kulccsal, bementek a Varázsgömbhöz, és összetörték. Ezzel felszabadították a rabszolgákat, akik ezért nagyon hálásak voltak stb. Ezután felkeresték *Lord Soth* tróntermét az északkeleti tájékon, és egy titkos ajtón keresztül eljutottak a második szintre. Az időközben hozzájuk csatlakozott *Lenore* itt lelépett, *Durfey* (a lovag a Főpap Tornyából) pedig elkísérte.
A második szinten először kelet volt az irány, majd amikor egy nagy leeresztett penge az útjukat állta, akkor észak felé keresték a megoldást (és meg is találták). Amikor kelet felé elfogyott az út, akkor délre mentek, majd (újabb hasonló pengés trükk után) nyugatra (két csata között néha jókat pihent a csapat a börtöncellákban, az egyikben még *Sebas* hullájára is rátaláltak). Végül eljutottak egy észak-déli irányú hosszú folyosóra a keleti fal közelében. Először észak felé mentek, ahol egy csomó hülye pap patkánnyá változtatott egy pár rabszolgát, de megbánták. Az északi részen érdekes kincsek is voltak, ezek bezsebelése után hőseink visszamentek a kereszteződéshez. Mielőtt még elmentek volna dél felé, bekukkantottak a keleti részbe is, ahol találtak egy varázslatot. Ennek felolvasása után a patkányok visszaváltoztak rabszolgává, és mindenki nagyon happy volt, hőseink pedig nyomulhattak tovább dél felé. Délen aztán találtak egy nagy termet, ahol őrült papok és varázslók éppen *Sturm* holttestét igyekeztek Halállovaggá változtatni. Újabb mészárlás után a gonosz terv meghiúsult, a jelenlévő Jó papok pedig hálás köszönet mellett elindultak a holttesttel a Főpap Tornya felé. Miután más érdekeset itt nem találtak, a kis csapat továbbmászott a lépcsőkön.
A 3. szinten a társaság első faladata az volt, hogy megtalálja a helyes ajtót. Ez nem okozott gondot, a sorrend bal-közép-bal volt. A 3. ajtó mögött *Lenore* volt megtalálható, aki éppen azon aggódott, hogy *Durfey*-t kinyírták útközben, és elvitték a testét valahová. Mindenesetre ezek után nem tágított barátaink mellől. Az edzett kis társaság továbbment, talált egy titkos ajtót, majd a titkos folyosó után egy ajtót, amit Vasgólemek őriztek. Fittyet hányva a figyelmeztetésnek, hőseink beléptek, és találkoztak *Durfey* élőhalott verziójával, valamint néhány további kedves kísérővel. Ezek leküzdése után felkeresték *Lord Soth* termét, majd imádkozás és állásmentés után beléptek.
Lord Soth már szeretettel (valamint 5 Vasgólemmel és 4 Halállovaggal) várta őket. Végtelennek tűnő csata után hőseink ismét győztek. *Lord Soth* persze megint el akarta játszani a feléledős viccét, de kapott egy pofont a Mindentudás Pálcájával, mire eltűnt valami örvényben. Ezután *Lenore* jelentett be igényeket a Pálcáért, de ő sem járt sok sikerrel, és mindenki elteleportálódott.
Hőseink a Főpap Tornyába érkeztek. Itt örömmel üdvözölték őket, mint *Sturm* testének megmentőit (hőseink meg is jegyezték, hogy milyen gyors újabban a közlekedés), és mindenféle okosakat mondtak, amit akár megnyerésnek is lehetett volna értelmezni, de a csapat tudta, hogy van még egy feladata.
Soth halálával megnyílt egy hágó egészen északon, így el lehetett jutni a térkép északnyugati sarkába. Itt egy *Takhisis*-nek szentelt templomot találtak. A templomban sok érdekes ajtó és láda volt (a tolvaj jeleskedhetett), de a lényeg az északi folyosó közepén volt. Dél felé egy ronda nagy verem leledzett, amelyben egy amulett, valamint néhány jó cucc volt elrejtve. A tárgyak megszerzése egy furcsa hang miatt kockázatos volt, így hőseink inkább nemigen próbálkoztak az amulett megszerzése után további hullarablással. Észak felé volt az oltár. Itt az amulett rendezett egy kis tűzijátékot, majd hőseinknek is akadt egy kis gyilkolnivalója, és végre letudták ezt a helyszínt is.

Ezután a kis csapat ismét pihenni tért, mert tudták, hogy következő kalandjuk során minden eddiginél nagyobb mészárlást kell végrehajtaniuk...

Eme következő kaland a ***DARK QUEEN OF KRYNN***, mely részleteibe legközelebb fogunk benneteket beavatni. Ez utóbbi C64 verziójáról a mai napig nincs tudomásunk.

(Utóirat: Remélem, ezúttal egy hibát sem vétettem égtájak terén — sem más téren. Ha mégis, akkor valószínűleg ismét akad egy tuskó, aki kijelenti, hogy nem vagyok tisztában az alapvető földrajzi égtájakkal... Kevésbé szerény hangvételű korrigálást természetesen szívesen veszek.)

• *Bryan*

TRAPS & TREASURES

A játékban egy kalózt irányítunk, akinek feladata társainak kiszabadítása. Tudom, tudom: az ***-ban már volt némi info a játékról **(Censored, nem fizettek reklámdíjat — CoVboy)**, de az=0-val. Már elnézést a kissé talán durva kifejezésért, de olyanokat írtak le, amit azonnal tapasztalunk a játék indítása után!

A játék irányítása:

Joystick:

- balra, jobbra fel, le: mozgás, létrára mászás, ugrás, tárgyfelvétel
- balra + fel: ugrás balra
- jobbra + fel: ugrás jobbra
- levegőben le, majd fel: ejtőernyő kinyitása
- levegőben tűz + le: az alattunk lévő kő felrobbantása
- tűz + balra/jobbra: a jobbra/balra lévő tárgy megfogása
- tűz: harc vagy lövedék használata
- tűz + fel: belépés ajtón, ajtónyitás (raboknál)

Billentyűzet:

- **kurzornyilak**: válogatás a tárgyak között
- 'P': pause
- 'S': hang ki/be
- 'SPACE': tárgy használata

Az első szintek leírásai:

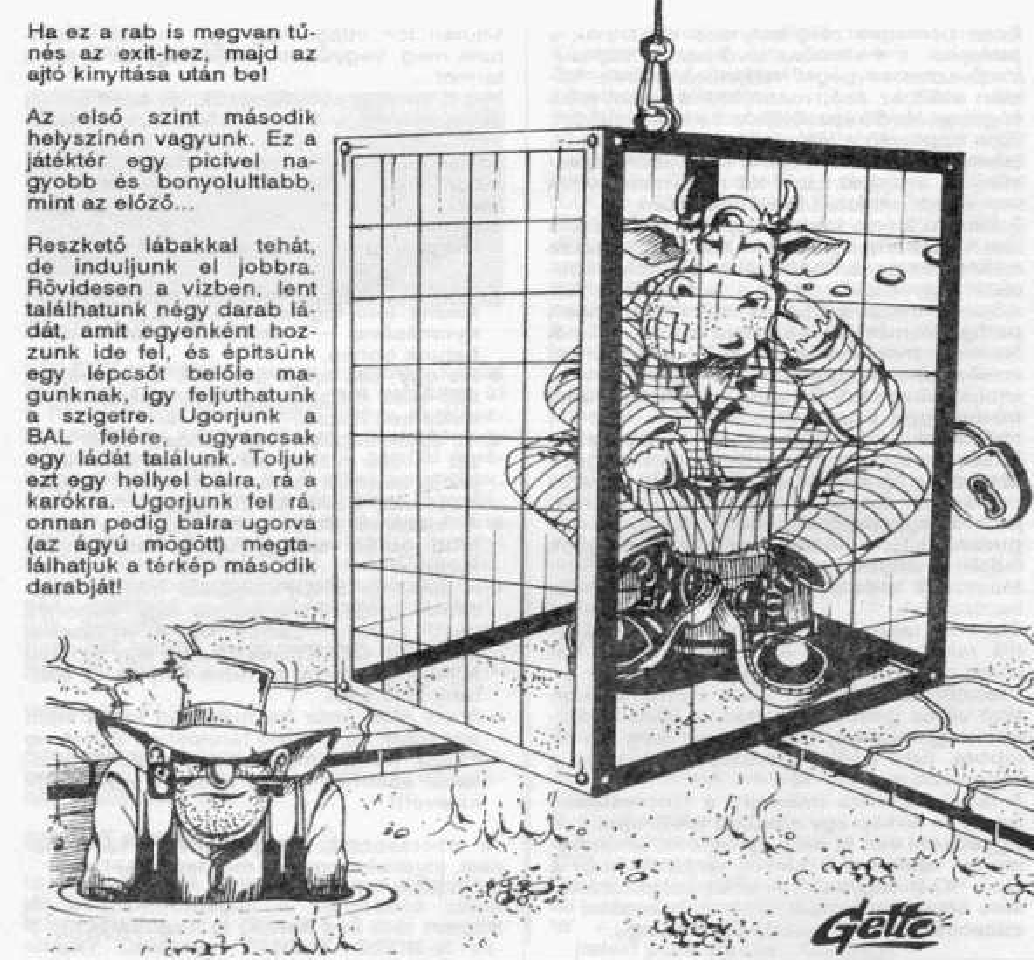
Induljunk el a starthelytől jobbra (esetleg a víz alá is mehetünk, pénzt gyűjteni). A könyvet felvéve megtudhatjuk, hogy $&*#@%! szóval tehát a könyvet nem tudtuk semmire sem használni. Szabadítsuk ki az itt található összes rabot, majd merüljünk le a kulcsért! Ezt egyébként meglehetősen nehéz észrevenni: egy pici csillogó valami jelképezi a tengerfenéken.

Mielőtt távoznánk, ajánlatos megszerezni a térkép első darabját is, mivel ha mind a hat nálunk van, bonuszpályára kerülünk.
Biztos feltűnt mindenkinek, hogy egy bolt (**SHOP**) is tarkítja a játékteret: aki kíváncsi rá, mi is van ott, ugorja át a most következő részt! Ha az itt lévő összes rabot kiszabadítottuk, akkor az exit „ketrecnél" használjuk a kulcsot!
Hopp! Majd elfelejtettük! A hármas számú rab kiszabadítása nehézségeket okozhat néhány LL fickónak (Lökött Lamer), a ketrec ugyanis olyan magasan van, hogy nem tudunk felugrani oda. Viszont a ketrectől balra egy ládát találunk, amire ráállva (csak oda kell vinnünk a legelső köre és letenni) simán felugorhatunk. Egyébként az itt lévő ipse gagyog valamit — németül...

Ha ez a rab is megvan tűnés az exit-hez, majd az ajtó kinyitása után be!

Az első szint második helyszínén vagyunk. Ez a játéktér egy picivel nagyobb és bonyolultabb, mint az előző...

Reszkető lábakkal tehát, de induljunk el jobbra. Rövidesen a vízben, lent találhatunk négy darab ládát, amit egyenként hozzunk ide fel, és építsünk egy lépcsőt belőle magunknak, így feljuthatunk a szigetre. Ugorjunk a BAL felére, ugyancsak egy ládát találunk. Toljuk ezt egy hellyel balra, rá a karókra. Ugorjunk fel rá, onnan pedig balra ugorva (az ágyú mögött) megtalálhatjuk a térkép második darabját!



Essünk a vízbe és ússzunk jobbra. A cölöpökön ugráljunk fel, majd menjünk jobbra. Még a létra előtt egy követ találhatunk, amit kettétörve egy ládához juthatunk. Vigyük ezt jobbra a ketrechez. A ládáról ugorjunk a cölöpre, onnan a ketrechez: ez a rab is szabad. Izgalmas, mi? **(Nagyon ... <ásítás> — CoVboy)**



Mivel úgyis régen voltunk a víz alatt (úgy 3-4 perce), most ismét lemerülünk: keressük meg a létrát! A létrával ússzunk fel és vigyük a (bermuda) háromszöggel jelölt helyhez, majd **'SPACE'**!
Olé! Megvan a létra hiányzó része, így most már fel tudunk mászni és két rabot (!!!) is kiszabadíthatunk.
Ha ez megvan, ellátogathatunk jobbra, ahol — jó hosszú gyaloglás után — megtalálhatjuk a térkép harmadik darabját is, ami egy láda mögé volt elrejtve. A ládát se hagyjuk itt: vigyük magunkkal, ugyanis a jobboldalt található létrán csak erre állva lehet felmászni!

Jobbra továbbmenve fantasztikus izgalmak elé nézünk: egy lejáratnál állunk, amiket kövek torlaszolnak el. Robbantsuk fel ezeket (tűz + le), így ismét nyakig lehetünk a... vízben! Lefelé menve az áramlat jobbra sodor minket, ahol egy ládában megtalálhatjuk a térkép ötödik darabját is (már csak egy kell!)

A negyedik darabot (visszafelé számolok) balra úszva láthatjuk! TISZTELT OLVASÓINK! NE HAGYJANAK EL MINKET! VACSORA UTÁN - VISSZAJÖVÜNK!
No, mivel megvacsoráztunk, folytatjuk a leírást (amit ma megtehetsz...)!
Tehát: ússzunk vissza a felszínre és ott menjünk jobbra. Itt egy akadékoskodó kalóztól megszerezhetjük a térkép utolsó (hatodik) darabját.
ÉS LŐN CSODA! Egy bonuszpályára kerültünk!!! Mivel a feladat itt roppant nehéz, majd kitérünk rá egy-két oldal erejéig!
Miután visszatértünk, menjünk tovább jobbra és vegyük fel az iránytűt! Az exit ajtót MÉG SE KÖZELÍTSÜK, MERT AZONNAL MEGHALUNK!!! Mivel balra lehet csak menni, így egyirányú (zsák)utcába kerültünk. Tépjünk tehát visszafelé, egész addig, ahol a térkép 3. darabját találtuk.

Na most elég egyhangú dolog következik: majdnem az összes ládát (egy maradhat) egyesével cipeljük el egyenként oda, ahol lebuktunk a 3 ládáért, és ott vigyük fel a bal oldali karók mellé (ha minden stimmel itt már van egy láda). Ja! Nem kellett volna ennyi ládát idehozni, nem értem CoVboy miért írtá ilyet! **(Én? Én csak itt alszok... — CoVboy)** Tehát elég 4 darab.
Ismét építsünk lépcsőt belőlük és szabadítsuk ki a négyes számú rabot is!



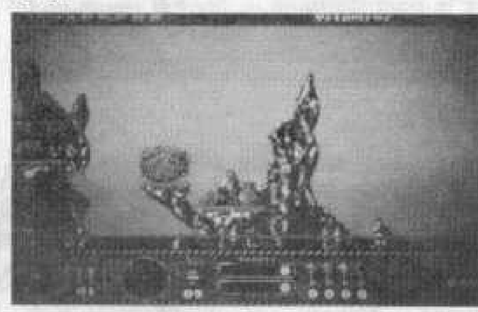
Ezután...
Szóval az az igazság, hogy ennyi elég is lesz ebből... **(Na végre! - CoVboy)**, majd mindenki kitalálja, hogy hogy kell az utolsó (kilencedik) rabot kiszabadítani!

Boltok

Mint már említettük, a játékban találhatunk különböző SHOP-okat, ahová belépve egy matróz fogad minket. Itt vásárolhatunk a megszerzett aranyból. Néhány fontosabb termék (a '+' jellel jelölt termékek csak a második szinten kaphatóak):

- **gyümölcsök** (50 arany) — energianövelő;
- **gyümölcsöstál** (100 arany) — energianövelő;
- **elsősegélyláda** (200 arany) — a bal felső sarokban lévő energiajelzőt egy helyiértékkel növeli, vagyis öt helyett hat „energianégyzetet" tölthetünk bele;
- **kard** (200 aranyy) — Na, ez mi? (+);
- **papírdarab** (10 arany) — elég olcsó, segítségével (ha szárazföldön vagyunk) megnézhetjük a sziget térképét (**'SPACE'**) (+);
- **lövedék** (300 arany) — kardozás helyett lövöldözhetünk! Megéri (+);

A listában csak azokat a tárgyakat tüntettük fel, amelyeket használtunk. Van még egy érdekes dolog: 50 aranyért (csak a 2. szinten) kockáztatunk a boltossal — ha szerencsénk van, nyerünk (naháti!).
A boltok egyébként arra is jók, hogy ha pl. egy madár elől menekülünk, ide behúzódva, majd kimenve a madár eltűnik.
Energiát sokszor fogunk venni, érdemes ilyenkor gyűjteni arra, amelyik 100 aranyba kerül!



Tippek a trükkökhöz

- Ha az ágyú elé egy ládát teszünk, akkor az felfogja a lövéseket!
- Ha egy korsót széttörve egy koponyát találunk benne, akkor azt ne vegyük fel, mert csökkenti a VITAMIN nagyságát.
- Energiát nem csak a boltokban vehetünk, találhatunk kék zacskókban is! Egy ilyen például a második helyszín exit ajtaja alatt a ládában is található!
- A madarakat általában nem érdemes zaklatni!
- Némely ládát a víz alatt kagylók őriznek — ezeket jobban tesszük, ha nem zargatjuk!
- Ha tehetjük, minél hamarabb cseréljük le kardunkat lövedékre!!!

Na nem ússzátok meg ennyivel, akik elakadtak, íme a befejezés:

A második helyszín legvégefelé, a víz alatt egy téglatömb alatt egy zsák pénzt találhatunk (a zsák itt mennyiségjelző). Ettől a helytől balra egy hal úszkál, alatta pedig (kicsit balra) három kagyló őriz valamit.
Óvatosan közelítsük meg őket és vegyük fel a kampót, majd ússzunk a felszínre.
Itt menjünk jobbra a rabhoz, ami olyan magasan van, hogy nem érhetjük el. A ketrecétől balra viszont egy rudat látunk. Itt használjuk a kampót, mire egy kötél jelenik meg, amire fölmászva a fogoly mellé kerülhetünk.

Ha kiszabadítottuk, menjünk be a jobbra található ajtón.

Level 2.
Ez a szint abszolút más, mint az előző, százszor bonyolultabb, tele van olyan kapcsolókkal, amik a szemünk előtt nem fejtik ki hatásukat csak a játéktér egy másik pontján. Bemelegítésnek leírjuk az elejét, azután néhány tipp és tényleg AGYŐ!
Ja! Aki lusta, annak itt van a második pálya kódja: **52011413**.
Kezdéskor induljunk el jobbra, ahol is a plafonról egy fogoly lóg le, egyelőre hagyjuk békén, de jegyezzük meg a helyét. Menjünk tovább. Kisvártatva egy lezárt ajtót találunk, ami alatt egy létra álldogál, de egyelőre ezt is hagyjuk ki az életünkből.
Viszont ettől jobbra érintsük meg a falon a kapcsolót, mire a mellettünk látható kapu a földön megnyílik. Ez egy „izé"-t rejt magában, amire ráugorva kilő minket (lehet, hogy ez elég idiótán hangzik, de nem tudjuk másképp leírni) egy szinttel feljebb, itt balra menve két ajtót láthatunk: az egyik a SHOP, ahová bemenve vegyünk kb. 4 db bombát.
A másik ajtó energianövekedést tartalmazó cuccokat rejtegett — mostanáig.
Menjünk ki és essünk le az „izé" mellé. Innen jobbra indulva fehér négyzetek egy falat képeznek — röviden elzárják az utat, de minket rettenthetetlen harcosokat nem ijeszthet el egy ilyen apróság: az ügyes játékos a fal tövébe rak egy bombát és arrébb húzódik (az ügyetlen játékos csak a bombát rakja le, aztán rémülten konstatálja az eseményeket): a robbanás után tehát bemehetünk a jobbra lévő kamrába, ahol egy zöld kulcsot találunk. Tök véletlenül van egy zöld ajtó is a játékban — ráadásul az is pont fölöttünk — így hát ugorjunk fel és nyissuk ki.
Ezen bemenve zöld trutymók zuhannak a plafonról, a mellettünk lévő három kapcsolóval azonban véget vethetünk ennek. Miután elállt az eső, rohanjunk a terem jobb végében lévő kapcsolóhoz és kattintsuk fel. Ez a kapcsoló a létra feletti ajtót nyitotta ki, tehát menjünk a szobából (teremből) ki, essünk le, majd az „izé"-től balra már nyitva van az ajtó, itt tehát lefelé haladjunk.
A létráról leérve jobbra egy újabb kapcsoló van — ezt is megérintjük. Másszunk vissza a létrán és onnan balra, ahol a fogoly ketrecénél egy kötél nőtt ki a falból. Erre fölmászva kiszabadíthatjuk az ipsét, innen pedig nyomás jobbra, majd a létrán ismét le. Innét menjünk balra, ahol — a már ismerős fehér négyzetek — makacsul torlaszolják el az utat. Ők még nem tudják, amit mi már igen, vagyis **USE BOMB**.
Haladjunk tovább balra, majd a létrán le.
Itt következik a szint egyik nagyon idegesítő része: a földön kúszva (jobbfelé) ugyanis patkányok tömege rohan felénk balróljobbról egyaránt! Ha mégis túltettük magunkat rajta, a ládáról felugorva menjünk felfelé a létrán és vegyük fel a lámpát.
Másszunk le és a jobbra található falat robbantsuk fel.
Ebben a teremben találhatuk meg a második rabot, valamint egy kincsesládát, ami olyan magasan van, hogy nem érhetjük el. Teendő: az itt látható ládát vigyük a falon lévő vörös gombhoz. A ládára állva nyomjuk meg, mire egy plató jelenik meg tőlünk jobbra. Erre addig ugorhatunk fel, amíg a zene szól!
A ládát kibontva (mármint a kincsesládát) pénzt és térkép egy darabját találhatjuk.
Egyébként van itt még egy ajtó is, amin bemenve sötét fogad minket, ej, lehet, hogy a CoV HQ-n vagyunk? A sötét megszüntetésére általában lámpát szoktak használni — micsoda pech, nálunk éppen van egy.
Miután lőn világosság egy kulcsot pillantunk meg. Vegyük fel, majd hagyjuk el ezt a termet...
Hát itt tényleg abbafejezzük, de azért annyit elárulunk, hogy a most felvett kulcs a felettünk lévő ajtót nyitja (álljunk az ott lévő vörös gomb elé és nyomjuk meg).
Innen majd mindenki egyedül játszik tovább...

Néhány tipp azért ismét dukál a népnek:

- Ha netalántán zsákutcába, kelepcébe kerülünk (elő fog fordulni...), az '**ESC**' lenyomásával — életvesztés árán — kijuthatunk onnan.
- Ha egy zárt ajtón akarunk bemenni, az ajtó felett megjelenik, hogy milyen színű kulcs kell hozzá.
- Az egyik kapcsolóval leengedhetjük a vizet — ám mielőtt ezt megtennénk hordjuk le mindkét ládát a vízfenékre. (Hopp! Bocsánat! CSAK AZ EGYIKET!)
- A kiszáradt folyómeder alján, a pálya jobb részén van egy rúd, itt használjuk a kampót!
- A második SHOP bejárata melletti kapcsolót megérintve fentről egy koponya kezd gurulni. Zárjuk be a nyílásokat alatta (az ÖSSZESET!!!). Így egy szinttel lejjebb (és balra) gurulva kinyitja az alattunk lévő ajtót.
- A víz alatt (már ha még van víz & nem engedtük le) a kiálló tárolókhoz SOHA ne érjünk hozzá, mert az energiától függetlenül azonnali halált okoz — egy kettőt kivéve!!!

Jó szórakozást, idegeskedést, káromkodást, joystickrongálást mindenkinek!
Ja! A játék fut A1200-on is!

• TIBSOFT

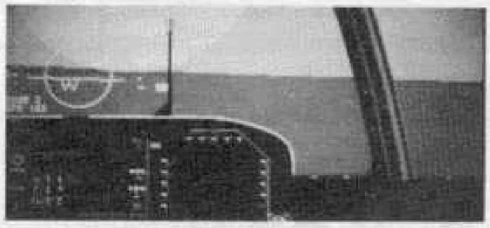
COMBAT AIR PATROL



Úgyis panaszkodtatok, hogy mostanában kevés a repülőgépszimulátorokkal kapcsolatos leírás. Nos, íme egy a friss anyagok közül, melynek van Amigás és PC-s változata is. Nem mondunk hülyeséget, ha azt állítjuk, hogy Amiga 500-on az egyik legjobb szimulátor, ami eddig megjelent, a leírást is e verzió alapján készítettük el. A *Psygnosis* követtel el.
Nos, a *CAP*-hoz Amigásoknak mindössze 3 lemezre van szükségük, bár a harmadik csak a demo. Ha kíváncsiak vagyunk rá, tekintsük meg, majd visszatehetjük az elsőt, végül a másodikat is. A nyelv kiválasztásakor az angolt javasolnánk, de akinek a spanyol szimpatikusabb, az eltérhet a leírástól. '**ENTER**' lenyomására elénk is tárul a hauptmenü, ja bocs mi sem az angolt választottuk, akkor újratöltjük...

CONFIG
Beállíthatjuk a repülés körülményeit:
- ellenség száma
- fegyverzet véges/végtelen
- károsodás

- felhőzet
- a gép paraméterei
- stb.



PILOT ROSTER

SELECT-tel választhatunk a pilóták között (nem árt, ha a pilóta él, ill. nem selejtezte ki a hadbíróság). Az **ERASE** törli a kiválasztott pilótát és saját nevünket adhatjuk meg, valamint azt is, hogy melyik géppel kívánunk megpusztulni. Az F-18-at javasoljuk, mert alkalmas felszíni és légi célok támadására is. Az **INFO**-val nézhetjük meg mit is ténykedtünk, ha már repültünk, mennyi küldetésben vettünk részt, milyen sikerrel, milyen eredményessége volt a gépágyúnknak, valamint a levegő-levegő rakétáinknak. Nekünk az utóbbi 300 % volt, ez csak nem azt jelenti, hogy minden rakétánk 3 RAPülőt talált el?

INSTANT FLIGHT

Azonnal egy ellenséges repülőtér közelében kezdünk. A KIA cím elérésére vágyóknak ajánljuk...

SINGLE MISSION

Itt választhatunk egy tetszőleges küldetést, jól begyakorolhatjuk a különböző célok elleni támadásokat **(Kinek kell már megint elleni? CoVboy)**. **FLIGHT+DECK**-et választva a hajóról indulunk. **OVER TARGET**-tel a célnál kezdünk.

BEGIN CAMPAIGN

Ez lenne a játék lényeges része, maga a hadjárat. Sajnos ezt nem sikerült 100 %-osan kipróbálnunk, mert — valószínűleg abból adódóan, hogy a lemezek néhány napig a monitor tetején pihentek — a lemez azon részén, ahol ennek kellene elhelyezkednie, jópár szektorban a LAMER szavak tömkelege található. Ez aztán a véletlen...

TRAINING

Itt gyakorolhatjuk a katapultálást, leszállást, légi utántöltést, légiharcot és a felszíni célok támadását.

SERIAL LINK

Ez csak a gazdagok részére lett fenntartva...

Nos, hát akkor vessünk is egy pillantást az F-18 kabinjára. Ez a korszerűbb gép. Középen látható a (Robin) **HUD**, melynek felső vízszintes sávjáról olvashatjuk le, merre is tartunk éppen. Itt egy kis nyilacska mutatja, hogy merre kellene tartanunk. A baloldali skálán a sebességet olvashatjuk le, a jobboldalin pedig a magasságunkat. Középen van a célkereszt, kör, négyzet. Baloldalt alul az aktuális fegyverzet, alatta a következő ellenőrzési pont. Jobbra alul jelenik meg a befogott cél távolsága.— A HUD alatt lévő lámpák jelzik, hogy kint van-e a kerék (**GEAR**), kint van-e a fékező horog (HHOK), be van-e fogva a célpont (**LOCK**), lőtávolon belül van-e a célpont (**SHOOT**), kint van-e a törzsféklap (**BRAKE**), ill. az ívelőlapok (**FLAP**). A két szélső monitor különböző üzemmódokban működtethető: pilonok, radar, ils stb. Nem nehéz kitapasztalni, hogy melyik mire való. A bal oldali monitor alatt látható a hajtóművek teljesítménye. Mellette látható az üzemanyag mennyisége, a teljes és a póttanké (ha van). Mellette a kis monitoron láthatjuk a befogott cél adatait, egy '**F**' betű jelzi, ha barát, '**I**', ha ellenség. Jobbra jelenik meg a műhorizont és a légi radar. A radaron vörös az ellenség, sárga a ránk lőtt rakéta, zöld a haver.
Az F-14 kabinja egy kicsit más, ott csak egy monitor van. Alapállapotban légiharchoz áll be, váltva pedig a gépágyú radarja jelenik meg. Ekkor látható a befogott cél is rajta.

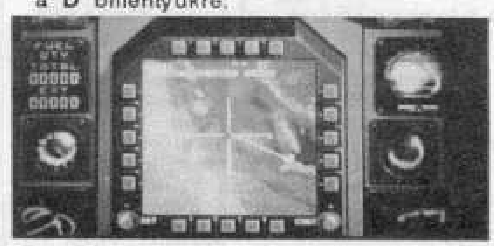
A nélkülözhetetlen billentyűk:

'**F1**': kabin
'**F2-F9**': külső nézetek
'**F10**': fegyvertől függően infra vagy lézer célzókészülék
'**1-2**': monitorok váltója (fegyverzet, radar stb.)
'**9-0**': pislogás körbe
'**+/—**': tolóerő fel/le
'**DEL**': utánégető fokozatok lefelé
'**HELP**': utánégető fokozatok felfelé
'**W**': ellenőrző pont előre
'**W + bal SHIFT**': ellenőrző pont vissza **(miért pont vissza? CoVboy)**
'**R**': radar hatótávolság (csak F-18!)
'**T**': légicél váltás
'**I**': műszerfal világítás be/ki
'**[,]**': távcső
'**A**': horog ki/be
'**D**': chaff
'**F**': flare
'**G**': kerék ki/be
'**J**': joystick
'**K**': billentyűzet
'**L**': gőzkatapult
'**Y**': időgyorsítás
'**Y + bal SHIFT**': idő vissza
'**C**': térkép
'**V**': infra kamera
'**B**': törzsféklap ki/be
'**N**': a tankert keresi
'**M**': egér
'**;,:**': oldalkormányok
'**ALT**': hajtóművek indítása
'**AMIGA**': hajtóművek ki
'**SPACE**': földi cél befogása, vagy lézer célzókészülék rögzítése
'**X**': lézer feloldása
'**BACKSPACE**': elsődleges célpont képe
'**CTRL**': légiharc fegyverzet váltó
'**TAB**, majd **CTRL**': felszíni célok elleni fegyverzet váltó
'**TAB** mégegyszer': ILS be
'**TAB** mégegyszer': HUD ki
'**TAB** mégegyszer': vissza a légiharc fegyverzetre
'**R + bal SHIFT**': harciradar be/ki
'**ESC + bal SHIFT**': a menübe
'Mindkét **SHIFT**': katapult
'Numerikus **DEL**': kilőtt rakéta által látott kép
'Numerikuson a többi': ide-oda pislogás

Amint látható van néhány billentyű, amit nyomkodni lehet. Valószínűleg van **Auto Landing** is, de hagyjuk meg azoknak, akik úgyis írnának, hogy ezt is elfelejtettük, meg azt is... Az F-18 semmi visszajelzést nem ad, hogy bekapcsoltuk-e. Az F-14 igen, de hát ki repül ócskavassal?

Tippek:

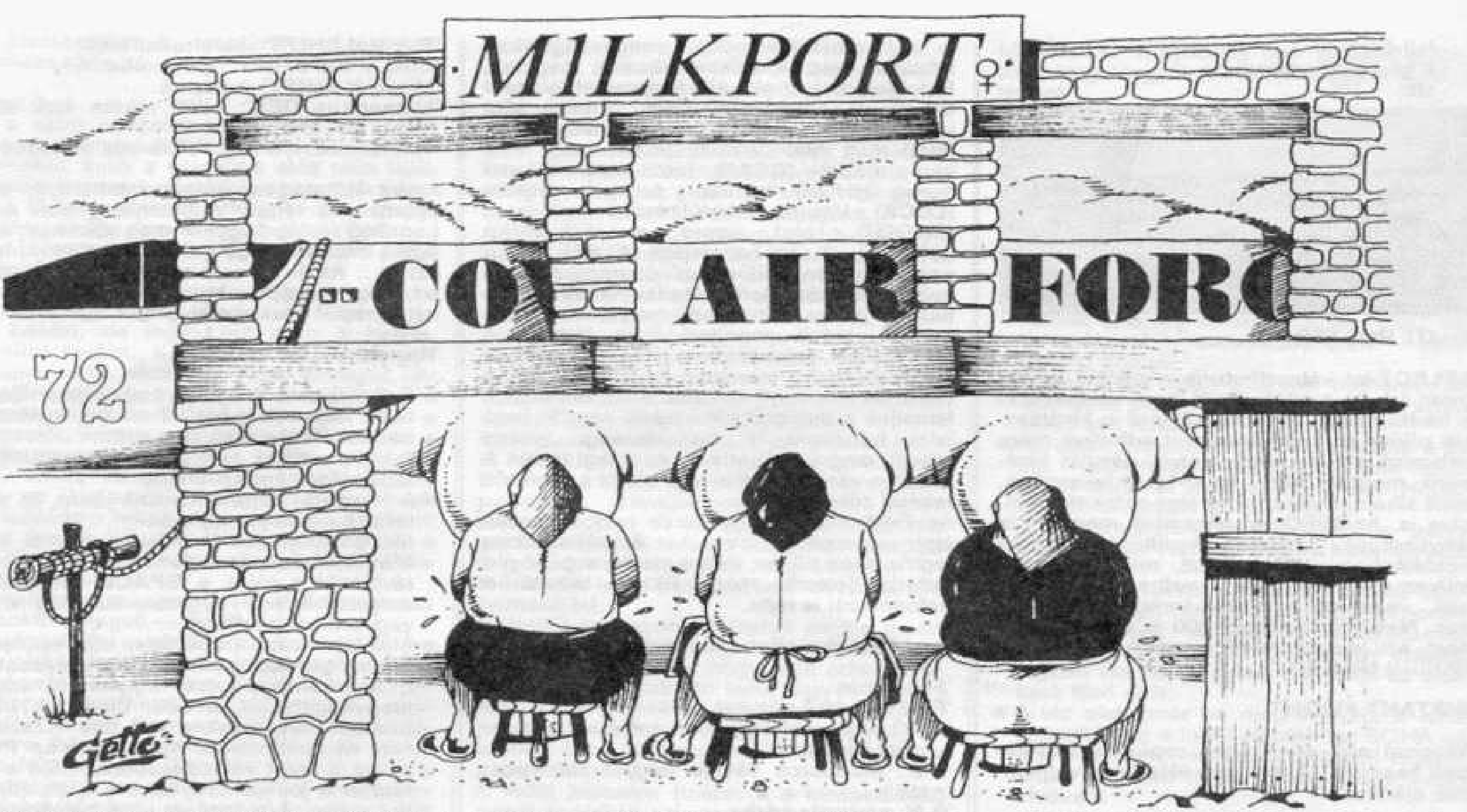
- Felszálláskor rögtön kapcsoljuk be a harci radart (**bal SHIFT** + 'R'), különben nem találják a rakéták a célt!
- A kilőtt rakéták hajtógáza néha leállítja a hajtóművet, indítsuk újra.
- A **Harpoon** képes utánunk jönni, és el is talál, ha nem jól indítottuk!
- Mozgó földi célt (harckocsi, vonat stb.) **Maverick**-kel támadjunk. A célkeresztet rávisszük a célra, a '**SPACE**'-t lenyomva megjelenik egy négyzet, ha elég közel vagyunk, és tűz!
- Álló földi célra (repülőtér, híd, épületek) **Laser guided** bomba a leghatásosabb. Ehhez kell egy **Laser tracker** is, amivel megvilágíthatjuk a célt. Élesítsük be a bombát, repüljünk a cél fölé vízszintesen, ne zuhanóban. Nyomjuk le az '**F10**'-et, ez a lézer célzókészülék, majd a keresztet a joy-jal irányítsuk a célra (ilyenkor a repülő mozgását nem befolyásolja) és rögzítsük a 'SPACE' lenyomásával. Ekkor bármerre fordulunk, a lézernyaláb a célon marad, ott is kell hagyni, amíg a bomba be nem csapódott. A lézert az 'X' lenyomásával tudjuk feloldani.
- Hajók ellen a **Harpoon** a legjobb. Itt nincs célkereszt, a radaron tudjuk kijelölni a célt a 'T' lenyomásával.
- Leszálláskor használjuk az **ILS**-t. A vízszintes vonal mutatja az állásszöget, a függőleges pedig bevezet a hajó tengelyére (középen kell tartani), lehet hogy van automata is, de mint említettük, ezt nem találtuk meg.
- Sok üzenetet kapunk, nem árt odafigyelni, pl. ha azt halljuk, hogy *„Fire Warning!"*, akkor tehénkedjünk az 'F' és a 'D' billentyűkre.



Ennyi lett volna a *CAP* ismertetése, mint *szimulátor szuper, még úgy is, hogy a* hadjárat ezen a verzión használhatatlan. Mondjuk nem kétséges, hogy a ***DOGFIGHT***-nak sokkal szebb a grafikája, de az is igaz, hogy idegesítően könnyű. Nos, akkor jó repkedést!

● *CSEKE GÁBOR*

A várva várt **Retaliátor 2** íme megérkezett... Nincs sok mondanivalónk róla: tény az, hogy maga a tökély... Van egy rossz hírünk PC-n **GUS**-osok számára: bár a **Roland** zeneemuláció működik, a **2.0023B**-s és a **2.01**-es **Mega-Em** a SB DAC-ot nem képes emulálni. Szerencsére, akinek a GUS mellett normál **SB** is van a gépben, annak a digi hangok is remekül mennek majd a csodálatos, fenomenális stb... zene mellett. Még a **GUS**-osok figyelmébe: válasszunk **SCC1**-et a config-ban, és a **Mega-Em EMUSET.EXE**-jét paraméter nélkül töltsük be (**General Midi Emulation**). És ne vacakoljunk a **SB** 'zenéjével'...
Hardware-követelmény: PC-n 386, **4M** RAM (8M ajánlott, hogy ne töltögessen



swapfile-t). Tömörítve úgy 10 db. 5.25" HD-s lemezen hajlandó elterülni. Amigán eleddig csak 1200-esre jött ki. A leírást a PC-s verzió alapján készítettük.

Szerencsére a ***Retaliátor*** mindenessége nem változott a programban: itt is van **Arcade** rész, remek training stb... A program semmivel sem rosszabb, mint a **Strike Commander**, a sebességben és a hangban pedig egyszerűen mérföldnyi a különbség, a **T.F.X.** javára! Egyetlen **NAGY** negatívum: nem támogatja a modemes párosjátékot, ami pedig remek volt az első részben...

Pár hint:

- A fegyverválasztó képernyőn a fegyverlista elejéről az air-air rakéták, a végéről az air-ground rakéták közül választhatunk. Ha simán 2 db '**ESC**'-et nyomunk, elég használható, default fegyverarzenált nyom fel a program a gépre.
- Az ellenséges rakéták elkerülése, ha van SB-nk, pofonegyszerű lesz: *'break left'*-re a gyors balrafordulás, *'break right'*-ra pedig a jobbrafordulás életmentő lehet. Sajnos, ha NINCS **DAC** kártya a gépben, akkor a program BASIC kiírni a tanácsait!
- Ha a földi létesítményeket támadnánk, akkor az air-ground rakéták, bombák közül az 'O' billentyűvel válogathatunk.
- Az **auto recovery** általában automatikusan működik, ha pl. túl meredek szögben szállnánk lefelé, túl alacsonyan (azon felül, hogy a látótérben kiírja, hogy **PULL UP**). Azonban nem vigyáz a **lassú halál**-ra ez a rendszer, szóval nem árt figyelni a magasságmérőt (a célkereszttől balra)!
- Ha épp külső vagy rakétanézeti képen vagyunk, akkor is kiírja a program a magasságunkat és az irányunkat.
- Az **Autopilot** (*A*) nagyon hasznos (nem kell figyelni arra, hogy épp mi az aktuális irtadó objektum). El lehet zongorázni az autopilot négyféle üzemmódjával (de a default a legjobb).
- Az '**1**'-gyel, ha földi célpont megközelítéséről van szó, érdemes a felülnézeti képre váltani, ahol a **Range** infó elég sokat segíthet abban, hogy konkrétan rátaláljunk a célra.
- Sokszor (már rögtön a 2. training-küldetésben) bajt okozhat az, hogy általában párosával támadnak a **MIG**-ek. Ilyenkor, ha egy *automata* rakétát kilőttünk, ajánlatos azonnal elengedni a cél a célkeresztet, és a másik repülőre állítani. Hasonlóan, ezt a gép által irányított rakéták esetén úgy is megtehetjük, hogy kilövünk (bizonyos rátartással) két rakétát, majd MIUTÁN az első becsapódott, a célkeresztet sürgősen áttesszük a másik célpontra, hogy a második rakéta, célt változtatva, azt támadja.
- Vigyázzunk a bombákkal, mert általában piszok kicsi hatótávolságúak!
- Az air-ground célzórendszer használata: nyomjunk 'Z'-t, majd ha a 'L' villog, akkor 'X'-et (elengedjük a kurrens célpontot). Ezután a kurzormozgató gombokkal állhatunk új célra (+ igény szerint zoom), majd azt 'Z'-vel tárolhatjuk.

A nélkülözhetetlen billentyűzet-kiosztás:

Repülésirányítás:

1, az alfanumerikus blokkon:
  '[','] ': a két motor ki/be
2, a numerikus blokkon:
  '*'/'—': Utánégető fel/le egy szinttel
  kurzormozgatók: na vajon mi?

Navigáció, kisképernyők és célbefogás:
  '**Bal Shift/N**': IR Night Vision Sensor Be/Ki;
  '**Alt/H**': **HUD** Be/ki;
  '**R**': a radar pásztázási sugarát állítja (80/30/10/2 mérföld);
  '**1-3**': a három kisképernyő;
  '**L**': az utolsó üzenetet írja ki újra;
  '**M**': térkép;

Fegyverek, célzórendszer:
  '**Jobb CTRL**': egyesíti a fegyverválasztást és a HUD átállítását;
  '**ENTER**': **Air-Air** rakétákra vát és azok közül választ;
  '**C**': célt változtat;
  '**SPACE**': tűz;
  '**O, Backspace**': **Air-Ground** választás;
  '**Z**': a lézeres célzórendszer; ezen belül:
  kurzorblokk: a célkereszt mozgatása;
  '<,>': Zoom ki/be;
  '**Z,X**': az új cél tárolása, ill. a régi elengedése;

Automata rendszerek:
  '**7-0**': Autopilot (ha az autopilot be van kapcsolva (**A**), itt választhatjuk ki a működési módot. Általában elegendő a 7, a default);
  '**A**': Autopilot be/ki;
  '**Alt/L**': Automata landolórendszer;
  '**TAB**': *Auto Recovery System* (a fent már említett limitációkkal). Csak nagyon komoly baj esetén használjuk, amikor kézzel már képtelenek lennénk időben kiemelni a gépet a zuhanásból!

Landolórendszer (lásd 'Alt/L')
  '**I**': **ILS** be/ki;
  '**Alt/B**': fék-ernyő;
  '**Left Shift/B**': eldobja a fékernyőt (ha esetleg repülés közben nyomnánk meg az '**Alt/B**'-t, akkor utána nyomban nyomjuk ezt!)
  '**W**': kerékfék;
  '**B**': légfék;
  '**H**': fékkampó;
  '**G**': Gear fel/le;

Rakéta-és radarzavarás:
  '**E**': **ECM**;
  '**S**': Lopakodó mód be/ki;

Más cuccok:
  '**2*ESC**': katapult;
  '**Alt/J**': kidobja a fölös rakétákat (vigyázat, azok NEM használhatóak bombaként!);
  '**Alt/W**': időjárás-adatok;
  '**T**': Time Warp (erre nem jöttünk rá, mire is jó);
  '**Alt/V**': Videomagnó (felvétel) be/ki. Igen cool, a küldetés vége után remek kis animációt tartogat, ha bekapcsoljuk! (Jobb felső sarokban zöld **R**);
  '**Bal Shift/Q**': Kilépés;
  '**^**': konfiguráció;

Nézeti képek:
  '**F1**': elülsőnézet, az összes műszerrel;
  '**Jobb Shift/F1**': mint az '**F1**', de a teljes képernyőn nézelődünk, műszerek nélkül, csak a műhorizonttal;
  '**F2/F3/F4**': bal/jobb/hátra;
  '**F5**': hátulról nézve;
  '**F6**': 'berobbanós' nézet;
  '**F7**': madártávlat;
  '**F8**': nagyon cool - ha úton van valami rakétánk, a szemszögéből mutatja a dolgokat (még 1*: beépített kamera);
  '**F9**': a célpontot mutatja, ha a lézerrel ráálltunk, illetve felülnézet;
  '**F10**': Strike Commander-típusú pilótaszemszög;
  '**PG UP/DOWN**': feljebb/lejjebb ülünk;

● *DADA*

A

COMPUTERBOOKS

AJÁNLJA

Kovácsné-Pergelné-Benkő: **Mindenkinek a PC-ről** (Ára: 398,- Ft)

A szerzők a számítógéppel való ismerkedés félve várt folyamatát igyekszenek megkönnyíteni. Az olvasó ízelítőt kap a mindennap használt programok (szövegszerkesztő, táblázatkezelő, valamint a NORTON COMMANDER DOS keretprogram) ismertetéséből. Oktatási intézményekben tankönyvként ajánlható.

Dr.Rubicsek Gy.: **PC 1x1** (Ára: 298,- Ft)

Ez egy — a kezdő felhasználóknak szóló kiadvány, gyakorlati segítséget nyújt a számítástechnikával ismerkedők részére.

Jámbor-Homoki-Werner: **PC-s játékok** (Ára: 299,- Ft)

A játékokkal kapcsolatos mindennapos problémák okfejtésén (tömörítés, memória, vírusvédelem) túl tippeket kapunk játékok könnyítéséhez. Ezt követően, a PC-s játékok fejlődéstörténete mellett hasznos játékleírások következnek, többek között egy részletes Sierra összefoglaló.

Kiss-Lebovitsné-Dr.Tamás-Tóth: **MS-DOS 5.0 felhasználói szemmel** (Ára: 495,-)
Ez a könyv nem csak azoknak ajánlható, akik már áttértek az 5-ös verzióra, azoknak is érdemes elolvasni, akik még csak fontolgatják az áttérést. A parancsokon és a szintaxison túl a memóriakezelés bemutatása sem maradt el.

Kiss-Lebovitsné-Dr.Tamás-Tóth: **MS-DOS 6.0 felhasználói szemmel** (Ára: 792,-)
Ez a 6-os verzió TELJES leírása. Az első rész a kezdők számára hasznos, sok-sok példával. A második rész — a FÜGGELÉK — tartalmazza az összes felhasználói szintű információt, témakörök, ezen belül pedig ABC sorrendben csoportosítva.

Dr.Janurik: **MS-DOS hibaüzenetek, 3-, 4-, 5-, 6.verzióhoz** (Ára: 150,- Ft)

Gondok vannak a hibaüzenetekkel? Gond van az angol nyelvtudással? A „tenyérnyi" kis füzet átsegít a problémán. Sokak számára „életmentő" lehet a gyűjtemény, amely a magyar megfelelő ismertetésén túl a hibák kiküszöbölésében is segítséget nyújt!

F.Ható-Fehérvári: **MS WORKS 2.0 DOS és WINDOWS alatt** (Ára: 449,- Ft)

Ez a programcsomag egy egyszerű szövegszerkesztőt, adatbázis-kezelőt, táblázatkezelőt, grafikon-készítőt és kommunikációs programot tartalmaz. A könyv a programcsomag 2.0 DOS, ill. Windows alatti változatának használatát ismerteti.

Bartha: **NORTON for WINDOWS** (Ára: 598,- Ft)

A NORTON Backup for Windows, a NORTON Desktop for Windows (NDW) és a NORTON Antivirus, a mindennapi átlagos Windows alkalmazások részévé emelkedett. A könyv nagy segítséget nyújt e programok használóinak.

Abonyi: **PC hardver kézikönyv** (Ára: 549,- Ft)

A könyv fő iránya az AT gépek (80286, 80386, 80486 processzor) változatainak bemutatása. Megismerkedünk a busz-rendszerekkel, az adatátviteli lehetőségekkel, megismerjük a DMA-t és a megszakítási rendszereket is. A könyvben megtalálhatjuk a forgalomban lévő videovezérlő, I/O és winchestervezérlő kártyák leírását is.

Benkő-Tóth-Varga: **Programozzunk Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0)** (Ára: 756,- Ft)

A népszerű nyelv elsajátításához nyújt a könyv és lemezmelléklete segítséget. Teljes programok kidolgozásán túl megismerjük a file-kezelést, a dinamikus memóriahasználatot és a grafikus lehetőségeket is. A könyv külön hangsúlyt helyez az eljárások, függvények ill. moduláris program-építésre lehetőséget adó unitok felhasználására. Tankönyvként ajánlható.

Dr.Tamás-Horváth-Kiss-Tóth: **WINDOWS 3.1 felhasználóknak** (Ára: 558,- Ft)

A könyv megismerteti a Windows 3.1 rendszer használatának alapvető fogásait. Tartalmazza az alapvető fogalmak magyarázatát, a segédprogramok kezelésének részletes leírást, valamint a rendszer telepítésével és beállításával kapcsolatos tudnivalókat.

F.Ható: **WORD 3.0, 4.0, 5.0** (Ára: 347,- Ft)

Sokan vannak, akik nehezen állnak át egy program régebbi verziójáról az újabb verziókra. E könyv lehetővé teszi, hogy kedvenc szövegszerkesztőnket még jobban megismerhessük.

218-98426
FELADÓVEVÉNY
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
529-41853-7
számla javára
COM-WARE Kft.
A felvevőhivatal keletbélyegző
felvevő aláírása

218-98426
Az összeg rendeltetése:
ÉRTESÍTÉS
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
jelölő adat
529-41853-7
számla javára
COM-WARE Kft.

218-98426
ÁTUTALÁSI POSTAUTALVÁNY
Ft f, azaz
Ft fillérről
A befizető neve és címe:
Rendeltetési postahivatal
1910 Budapest
529-41853-7
számla javára
keletbélyegző
Bevételi szám:
Ellenőrző szám:

Molnár: **WORD 5.5** (Ára: 488,-)
A példákkal és ábrákkal bőségesen ellátott könyv mindenkinek pontos eligazodást nyújt a Word 5.5 DOS alatti verziójának megismerésében, kezdve a szövegformázástól a makrók és stíluslapok használatáig.

Gerő: **Word for WINDOWS kisokos** (Ára: 199,- Ft)

A spirálfüzet tartalmazza a legfontosabb információkat — menüfa, mezőutasítások, billentyűkombinációk, egérműveletek, funkcióbillentyűk, keresés, helyettesítés spec. karakterei — a legkezelhetőbb formában.

Az itt ismertetett könyvek megvásárolhatók:
COMPUTERBOOKS Kft., Budapest
XII. Tatsay V.u.12.

Postai utánvéttel megrendelhetők a lapba befűzött levelezőlap segítségével:
COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519
(1114 Budapest, XI. Vásárhelyi P.u.8.)

Tud................./19.....................................sz.

A feladó (meghatalmazottja) felszólalt:

......................,19................hó.....................-ig

OTP-betétkönyvben jól kamatozik a pénze!

Kedvező feltételek
Széles választék
Biztonság

OTP BANK

A feladónak az összeg rendeltetésére vonatkozó közleménye

Egyes lapszámok megrendelésekor kérjük a megfelelőt bekarikázni

SpV		
2,6,7,8,9,10	... x 39,-:	...... Ft
11,12,12,13	... x 39,-:	.... Ft
14,15,16,17,18,19	... x 49,-:	.... Ft
20,21,22,23,24	... x 49,-:	.... Ft
25	... x 98,-:	.... Ft
2,6-25 sorozat	... x 600,-:	.... Ft
CoV		
13,14,15,16,17,18,19	... x 59,-:	.... Ft
20/21	... x 118,-:	.... Ft
22,23,24,25,26,27,28	... x 74,-:	.... Ft
29/30	... x 148,-:	.... Ft
12-30 sorozat	... x 900,-:	.... Ft
31,32,33,34,35	... x 99,-:	.... Ft
36,37,38,39	... x 99,-:	.... Ft
Különszám	... x 200,-:	.... Ft
Évkönyv'92	... x 298,-:	.... Ft
Évkönyv'93/94	... x 398,-:	.... Ft
CoV Évk'92+'93/94	... x 647,-:	.... Ft
PC-s játékok	... x 299,-:	.... Ft
CoV 41-51. számok (119,- Ft/db.) előfizetéssel	... x 1.309,-:	.... Ft
Csak 500,- Ft alatti újságmegrendelés esetén postai és kez.ktsg.		+50,- Ft
Összesen		.... Ft

Pátria Nyomda

A rendeltetési postahivatal bélyegző lenyomata:

Sok kamatot akar?
Vállalkozásba kezd?
Nyerni szeretne?
Pénzre van szüksége?

HITELES KAPCSOLAT

OTP BANK

MOST FIGYELJ!

Ha: Érdekel a számítógép, de nem tudod, melyiket, milyent vegyél
Ha: Szívesen járnál egy klubba, ahol megismerkednél hasonló érdeklődésű fiatalokkal
Ha: Segítség kellene, mert elakadtál valahol egy programban
Ha: Partnereket keresel, mert számítógépet, vagy programot akarsz eladni, cserélni
Ha: Hardware problémáid vannak
Ha: Meg akarod tudni, mit, hol lehet a legolcsóbban vásárolni Budapesten

VAGY CSAK EGYSZERŰEN SZERETNÉL EGY JÓ KLUBBA JÁRNI

Akkor KÖZTÜNK A HELYED!!!!!

1994. jan. 04-én megnyílt a CSEREPESHÁZBAN a

PC KLUB

Nyitva: MINDEN KEDDEN 16-20h-ig
Cím: CSEREPESHÁZ (ZUGLÓI MŰVELŐDÉSI HÁZ) Bp., XIV. Vezér út 28/B.
Megközelítés: Az Örs Vezér térről a
180-as busszal, 82-es trolival 2 megálló
131-es, 144-es busszal 1 megálló
PARKOLÁSI LEHETŐSÉG VAN!

FANTASZTIKUS AJÁNLAT A SULISOFT-tól

Magyarországon egyedülálló oktatóprogramválaszték Sinclair, TVC, Enterprise, C16, Plus/4, C64, C128, Amiga, Atari és IBM PC számítógépekre.

Néhány példa a választékból:

Sinclair-re: Szókitaláló, Játék az idegen szavakkal, Olvasni tanulok, Logo és informatika stb.
Plus/4-re: Olvasni tanulok, Logo példatár, Bevezetés a Plus/4 gépi kódú programozásába, Matematika, Anyanyelvünk stb.
TVC-re: Matematika, Nyelvtan, Olvasni tanulok, Ábrázolás, Játékos térelmélet, Ábrázolás és játék, Anyanyelvünk stb.
IBM PC-re: Olvasni tanulok, Logo példatár, Ábrázolás I-II., A testek felszíne és térfogata, Matematika, Anyanyelvünk, Történelmi Arcképcsarnok, Nyelvoktató programok stb.
C64-re: Nyelvtan, Játék a betűkkel, Játék a számokkal, Olvasni tanulok, Logo és informatika, Forgástestek, Valószínűségszámítás, Környezet, Daltanulás, Magyar nyelv és irodalom programcsomag, Nyelvoktató programok stb.

Szakkönyvek • Oktató programok • Oktató játékok

Kérje katalógusunkat:

Levélcím: **SULISOFT, 1327 Bp. Újpest-3, Pf.: 91.**
Bővebb információt kaphat a Bp. IV. kerületi, Munkásotthon utcai gyermekkönyvtárban, minden hétfőn 17-19 óra között.

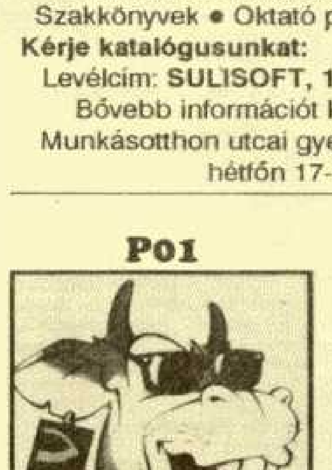
Folytatódik a ZZZUPERRR

CoV Póló

akcióóó!!!

Folyamatosan bővülő mintaválaszték!
M, L, XL és XXL méretben
Ára: 499,- Ft + postaköltség
Az 'S' méret forgalmazása megszűnt!
Megrendelhető utánvéttel a befűzött levelezőlapon

P01



P02



P03



A Gonosz újra itt van!

Újra kapható az OTHIS Software magyar nyelvű, szöveges kalandjátéka,

A GONOSZ HERCEG

Fantasztikus grafika, gyönyörű zene, választható karakterek, komplett kézikönyv, színes díszdoboz, könnyű kezelhetőség!

C64 lemez, ára: 649,- Ft

(Az ár tartalmazza az ÁFA-t és a postaköltséget is!)

Megrendelhető: OTHIS Software,
Postacím: Vác, Pf.: 342. 2601
(2600 Vác, Eperfa u.6.)

Viszonteladóknak nagy kedvezmény!

Megvásárolható: CILI Bazár
Nyíregyháza, Kossuth u.25. 4400

Legújabb C64 programok 80,- Ft/lemez áron (másolással és adathordozóval együtt)! Válaszborítékért bővebb tájékoztató & lista. Cím: Hámori Dávid, Nagykanizsa, Sugár út 34. 8800

HELIX computer
1133 Budapest
XIII. Kárpát u.7/a.
Tel+FAX: 149-7909

PC, AMIGA, COMMODORE ENTERPRISE, TVC számítógépek és perifériák javítása (1-3 nap alatt) Tartozékok, kiegészítők árusítása

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN

A GÁLYA — C64-re

(ha érdekel, lapozz a NEWS-hoz)

KÖZÜLETI hirdetési ajánlatunk
Érvényes: 1993. szeptember 15-től

A COM-WARE Kft. a Commodore Világ hasábjain hirdetési felületet biztosít.

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	40.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	22.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	13.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	8.000,-
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	5.000,-

Belső oldalak:

1/1 oldal	30.000,-
1/2 oldal	17.000,-
1/4 oldal	10.000,-
1/8 oldal	6.000,-
1/16 oldal	4.000,-

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:
3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %.
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %.
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %.

Járulékos díjak:
Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

Közületi hirdetési ügyintézés:
COM-WARE Kft., 1519 Bp. Pf.: 363
Tel.+FAX.: 153-77-84 (hétköznap 8-16h között)

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni **(14/1993 IKM rendelet — a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)**.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közöltteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

• 64-es kazettások és lemezesek! Program hegyek várnak itt rátok, és még mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• C64 programjaimat pénzre cserélném. **Horváth Lajos alias NONAME Louis**, Pápa, Vajda P.ltp. 45. III/10. 8500. Tel.: (06-89) 324-239.

C64-es játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-, vétel-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT** (Könczöl István). Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

• Ha C64-es vagy és mindig új és régebbi színvonalas programokat szeretnél a legolcsóbban, akkor lépj be a THE BEST COMMODORE 64 CLUB-ba! **Fekete Gábor**, Mátészalka, Fellegvár köz 13. 4700. Tel.: (06-44) 313-663.

• C64-re lemezre király játék és felhasználói programok eladók! Válaszborítékért listát küldök. Cím: **Floppyszolg (Varga Zsolt)**, Baj, Kossuth L.u.32. 2836

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen, kazettán. Lemezes programok kazettán. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.

• C64-re lemezek 60,- Ft, kazetták 200,- Ft áron eladók! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171

• Srácok! Akinek erős az idegrendszere és végig tudott menni a felsorolt játékokon, az írja meg a játékszabályt, leírást, meg mindent, amit tudni kell róluk (C64-re!). A játékok: Last Ninja 3, A bosszú, Sceptre of Baghdad, Időrégész. Kovács Tibor, Debrecen, Kórház u.6. I/6. 4028. **(A Last Ninja 3 leírása a CoV 17-ben, a Bosszúé a CoV 8-ban, az Időrégészé a '93/94-es Évkönyvben volt. A Sceptre of Baghdad leírása a Játék és Program Spectrum valamelyik régi kötetében jelent meg az LSI kiadásában. Ezt csak azért írtam le, ha netalán nem tolonganának a hirdetésedre, akkor... — CoVboy)**

• C64-re lemezre programok: Elvira I-II, Test Drive eladók. Cím: **Bitto Zsolt**, Abaújszántó, Arany J.út 52. 3881

• C64-re lemezre színvonalas programok eladók. Válaszborítékra listát küldök. **Molnár István**, Budapest, IV. IV.Virág utca 29. I/8. 1042

• C64 lemezes programok másolása 5,- Ft/oldal. Válaszborítékért lista. Cím: **Szombati János**, Mátyásdomb, Ágoston pta. 7. 8134

• C64-re kazettás játékprogramok eladása! Utántöltős: 30,- Ft, file-os: 10,- Ft. **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

• C64-es, Plus/4-es programok bőséges kínálata a SU-VI Soft-tól. Gyors, precíz kiszolgálás! (1551-es floppy-t keresünk!) Cím: **SU-VI Soft**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103

• Program eladás! C64-es, Plus/4-es, C16-os legjobb programok eladók olcsón kazettán, lemezen! Írjatok, géptípus megjelöléssel. Akció! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

64 hardware

• Eladó egy C64/II. + floppy drive + 27 db. lemez + datasette + néhány kazetta 16.000,- Ft-ért. **Zsila Zsolt**, Budapest, X. Gyakorló u. 4/i. 8/32. 1106

• Figyelem! Egy C64/II. + OC 1554 floppy + C= datasette magnó + szakirodalommal és egyéb tartozékaival sürgősen eladó! Irányár: 3.200,- Ft! Érd: **Nagy Lajos**, Debrecen, Mikszáth K.u.75. F/3. 4032. Tel.: (06-52) 316-855

64

Lista 1993/II. félév

ACID RUNNER - lode runner - 118 / • ARGON FACTOR - szöveges - 290 / • BOMBAMAD - logikai - 137 / • BUNDESLIGA 2. - focimanager - 123 / • BUNDESLIGA MANAGER 2.0 - menedzser - 117 / • CORYA - kaland - 252 / • CYBORG 2900 - 3d akció - 136 / • DETONATORS - ügyességi - 228 / • FLEX+ - TILI-TOLI - 135 / • HANSE - kereskedő - 205 / • HEAVENBOUND - ügyességi - 144 / • HIDIHOOD - ügyességi - 147 / • KARAMALZ CUP - jéghoki - 1 SD / • KILLING ROAD - lövöldözős - 133 / • LENITIVE - lövöldözős - 222 / • LOGIK - ládatologató - 133 / • MADRAX - akció - 166 / • MAGIC STONE - RPG - 128 / • MATRIX - logikai - 238 / • MAZER - ügyességi - 148 / • NEW JUMP - logikai - 161 / • ORMUS SAGA II. - RPG - 3 SD / • OSTFRIESLAND GAMES - ügyességi - 1 SD / • PAIR OF MEMORY - memória - 147 / • PARSEC - lövöldözős - 1SD / • PILE UP - logikai - 220 / • PLAY A MATCH - tenisz - 137 / • PLIS - logikai - 141 / • PRESS SCOOP - szöveges - 150 / • PSYCHO CHAOS - ügyességi - 444 / • PUNICA GAME - ügyességi - 410 / • QUARX - logikai - 222 / • ROBBO - mászkálós - 110 / • SALIVA KID - ügyességi - 150 / • SEACOMMAND - akció - 162 / • SESAME ST. - nyomtató - 1SD / • SHARDS - logikai - 133 / • SMASH - tenisz - 1 SD / • SOCCER CUP 2. - menedzser - 156 / • SPACE DUELL - lövöldözős - 1SD / • SPACE QUIZ 101% - vetélkedő - 1SD / • SPECTRE OF BAGHDAD - akció - 1 SD / • SYSTEM - ládatologató - 280 / • TAMER - lövöldözős - 162 / • TENRACT 2. - lövöldözős - 278 / • THINK FAST - memória - 141 / • TIMELORD'S AMULET - szöveges - 114 / • TRACER - lövöldözős - 113 / • TRAIL WEST - stratégial - 149

***** Felhasználói ***:**

AMICA PAINT - rajzprg. - 1SD / • ART STUDIO 2.0 - rajzprg. - 1SD / • BEAT BOX CREATOR - zeneszerk. - 1SD / • DEMO DEMON - demokészítő - 2SD / • DISK DEVIL - user csg. - 2SD / • GAME MAKER - játékkészítő - 2SD / • GIGA PAINT - rajzprg. - 4SD / • HOME VIDEO PRODUCER - felh. - 2SD / • MINI OFFICE - rendszerező - 1SD / • NEWSROOM - újs.szerk. - 6SD / • PRINT FOX - grafikus szöv.szerk. - 2SD / • ROCKMONITOR 5.3 - zeneszerk. - 1SD / • SHOOT'EM UP CONSTR.KIT - ját.kész. - 2SD / • VIDEO FOX - videofeliratozó - 1SD

Aktuális

A NIGHTMARE ON ELM STREET - akció - 2SD / • BATTLE OF BRITAIN - stratégia - 191 / • CHAMPIONS OF KRYNN - kaland - 6 SD / • DEATH KNIGHTS OF KRYNN - kaland - 6HD / • KEYS TO MARAMON - kaland - 2SD / • ROCKET RANGER - akció - 4SD / • STARSHIP COMMANDER - űrhajós - 1 SD / • STEIGENBERGER HOTELMANAGER - manager - 1 SD / • ULTIMA I. - RPG - 1SD / • ULTIMA II. - RPG - 2SD / • ULTIMA IV. - RPG - 4SD / • ULTIMA V. - RPG - 8SD / • ULTIMA VI. - RPG - 6SD

HOT STUFFZ

ALIEN III. - akció - 1SD / • BARBARIEN LAND - akció - 128 / • BLASTBALL - falbontó - 124 / • BY JOE - angol szöveges - 190 / • CAPTAIN KLOSS - akció - 172 / • CAR WARS - ügyességi - 168 / • CASTLE - akció - 177 / • COLDITZ - kaland - 213 / • DO OR DIE - ??? - 222 / • DROID - céllövő - 111 / • FRED'S BACK II. - akció - 165 / • GHOSTDRIVER - ügyességi - 225 / • GROD THE PIXIE - lövöldözős 113 / • HERMETIC - űrhajós - 2SD / • HOLIDAY COPS II. - akció - 111 / • HOLIDAYS - német szöveges - 97 / • HOOVER RAIDER - lövöldözős - 108 / • INT.SPORT CHAMP. - sport - 149 / • ISLAND OF THE DRAGONS - ügyességi - 1SD / • KNAX THE COMPUTERGAME - ügyességi - 1SD / • LETHAL BOMBS - ügyességi - 283 / • LIVERPOOL - foci - 173 / • LUNAR JAIL - ügyességi - 117 / • MAYHEM IN MONSTERLAND - ügyességi - 2SD / • MEGA THRUSTERBALL - lövöldözős - 330 / • POKER THE GAME - kártya - 123 / • QUADRANT - logikai - 1SD / • REEDEREI - kereskedő - 124 / • SHELLSHOCK - akció - 148 / • SPACE ASSASIN - lövöldözős - 120 / • SPACE VEGETABLES - akció - 173 / • TALES OF BOON - akció - 335 / • TAU OMEGA - lövöldözős - 126 / • TORSION WARRIOR II. akció - 123 / • TRODDLERS PREVIEW - logikai - 376 / • WINGS OF CIRCLE - ügyességi - 1SD

Felhasználói újdonságok:

ACTION REPLAY MK5+ - user lemez - 1SD / • TCC INTROMAKER - 1SD / • ACTION REPLAY DEMOMAKER - 1SD / • MAGYAR NYELVŰ USER-EK - 1SD / • WAG ES BHP VIRUSKILLER + PASSWORD MAKER - 1SD / • GAME MUSIC CREATOR - 2SD

Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!

• DORIATH - 175 / • LORDS OF CHAOS - 344 / • LORDS OF CHAOS 2. - 273 / • BARD'S TALE III. - 4SD / • STAR CONTROL - 136 / • DAMBUSTERS - 147 / • F-19 - 2SD / • FLIGH PATH 737 - 155 / • SKYFOX 2. - 1SD / • F14 - 4SD / • 7UP SPOT - 1SD / • ARCHON II. - 160 / • ARK PANDORA - 192 / • CRAZY CARS III. - 2SD / • FACE OFF HOCKEY - 1SD / • HIGH FRONTIER - 107 / • I PLAY 3D TENNIS - 374 / • JOHNY QUEST - 1SD / • LORDS OF CONQUEST - 1SD / • NAM - 1SD / • OMNIPLAY BASKETBALL - 2SD / • POWER AT SEA - 1SD / • ROY OF THE ROVERS - 181 / • STRATEGO - 262 / • YOGI BEAR - 175

C64 Évkönyv kollekció megrendelése esetén (14 db. lemez) a másolás díja: 2.800,- Ft helyett csak 1.800,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

PC

Ajánlatunk:

Comanche mission - küldetéslemez - 1DD - V / • Die Hard 2. - akció - 715K - E,V / • Dino Park - stratégia - 2HD - V / • DUNGEON HACK/SSI - kaland - 4HD - VGA / • Dungeon Master 2. - kaland - 2HD - V / • Football Manager III. - manager - 1HD - C,E / • Gateway 2. - kaland - 5HD - V / • INDY CAR - szimuláció - 7HD - VGA / • Ishar 2. - kaland - 3HD - V / • Lands of Lore - kaland - 10HD - V / • Lotus III. Ultimate Ch. - autóvers. - 1HD - V / • Nippon Safes Inc. - kaland - 2HD - V / • Perfect General - stratégia - 1HD - E,V / • Pinball Dreams - flipper - 1HD - V / • Prince of Persia 2. - ügyességi - 5HD - V / • Push Over 2. - logikai - 1HD - V / • Strike Commander (486, min.4MB!) - rep.gép.szim. - 13HD - V / • Stronghold - kaland - 3HD / • TV-Sports Baseball - sport - 1HD - V / • WARLORDS - stratégia - 1 HD - EGA, VGA / • Warlords II. - stratégia - 3HD - V / • Wing Commander 2. - akció - 10HD - E,V

Aktuális

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 705K — E
DARK SUN - 7HD - VGA
DARK QUEEN OF KRYNN — kaland — 2HD — EGA, VGA
ELITE II. - 2HD - VGA
GOBLIINS 2. — ügyességi — 3HD — VGA
GOBLINS 3. — ügyességi — 8HD — VGA
JURASSIC PARK - 4HD - VGA
LARRY 6. - 7HD - VGA
LANDS OF LORE — kaland — 10HD — V
SHADOW CASTER — kaland — 6HD — VGA
SUBWARS 2050 — tengeralattjáró — 11HD — VGA
T.F.X. — 10HD — VGA
ULTIMA I-VI együtt - 4HD

Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!

• BARD'S TALE III. C.SET - 2HD - • STAR CONTROL - 585K - • STAR CONTROL 2. - 4HD - • CONAN - 3HD - • WARLORDS - 1HD - • HISTORY LINE - 4HD - • EOB 2. - 2HD - • EOB 3. - 6HD - • REX NEBULAR - 11HD - • F19 - 542K - • KNIGHT OF THE SKY - 1HD - • RED BARON - 2HD - • F29 - 391K - • F14 - 945K - • 7UP SPOT - 432K - • CADAVER + DATA - 3HD - • CRAZY CARS III. - 1HD - • FACE OFF HOCKEY - 547K - • FLASHBACK - 3HD - • GOBLIINS - 1500K - • GOLD OF THE AMERICAS - 289K - • NAM - 1HD - • RBY 2 BASEBALL - 1DD - • STRATEGO - 1HD - • Str. ROD 2. - 225K

PC-s Évkönyv kollekció megrendelése esetén (51 db. lemez) a másolás díja: 7.650,- Ft helyett csak 5.500,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. 1.2 MB-os HD-s adathordozóra másolunk, vagyis ha a név mellett az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott programot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

GAMES CENTER

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	**adathordozó ára**
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 4 x 100 + 2 x 40 = 480,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!
Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!
A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 80,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Ajánlatunk:

Alfred Chicken — mászkálós — 1 lemez
Alien III. 100% — akció — 2 lemez
Ambermoon — kaland — 10 lemez
Apache — helikopteres — 1 lemez
Beast Lord — mászkálós — 2 lemez
Crazy Cars III. — autós — 2 lemez
Crystal Hammer'93 — arkanoid — 1 lemez
Cyber Zerk (1 MB) — akció — 2 lemez
Deep Core — akció — 3 lemez
Dogfight — rep.gép.szim. — 3 lemez
Donk — akció — 3 lemez
European Champions — 2 lemez
Eye-Borg — ügyességi — 1 lemez
Fallen Empire (1 MB) — stratégia — 4 lemez
Genesia — stratégia — 3 lemez
Global Gladiators (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
Hannibal (1 MB) — stratégia — 4 lemez
Hired Guns — akció — 6 lemez
Napoleonics (1 MB) — stratégia — 1 lemez
Nippon Safes Inc. (1 MB) — kaland — 5 lemez
Noddy's Big Adventure — kaland — 3 lemez
One Step Beyond (1 MB) — logikai — 2 lemez
Psychoblast — akció — 1 lemez
Snack Zone — kaland — 1 lemez
Space Job — stratégia — 4 lemez
Strip Poker Live (1 MB) — poker — 7 lemez
Subtrade — manager — 1 lemez
Techno Ninja — mászkálós — 2 lemez
Theatre of Death — akció — 2 lemez
Thomas the Tank Engine 2. — akció — 1 lemez
Turrican III. — akció — 2 lemez
Walker (1 MB) — akció — 3 lemez
War in the Gulf (1 MB) — stratégia — 2 lemez
Yo! Joe (1 MB) — ügyességi — 2 lemez
Zombies Apocalypse — akció — 1 lemez

Aktuális:

CHAMPIONS OF KRYNN — kaland — 3 lemez
COMBAT AIR PATROL — rep.gép.szim. — 3 lemez
DEATH KNIGHTS OF KRYNN — kaland — 1 lemez
TRAP'S & TREASURES — ügyességi — 2 lemez
ULTIMA IV. kaland — 1 lemez
ULTIMA V. — kaland — 2 lemez

Évkönyv kollekció AKCIÓ!!!
• LORDS OF CHAOS - 1 lemez / • BARD'S TALE III. - 3 lemez / • STAR CONTROL - 2 lemez / • CONAN THE CIMMERIAN - 4 lemez / • WARLORDS - 2 lemez / • HISTORY LINE 1914-18 - 7 lemez / • CAPTIVE - 1 lemez / • EYE OF THE BEHOLDER 2. - 4 lemez / • FLIGH PATH - 2 lemez / • KNIGHT OF THE SKY - 2 lemez / • RED BARON - 3 lemez / • F-29 - 1 lemez / • SKYFOX 2. - 1 lemez / • 7UP SPOT - 1 lemez / • ALIEN BREED SPEC. EDITION - 2 lemez / • CADAVER + DATA (PAY OFF) - 3 lemez / • CRAZY CARS III. - 2 lemez / • ENCOUNTER - 1 lemez / • FACE OFF HOCKEY - 1 lemez / • FLASHBACK - 4 lemez / • GOBLIINS - 3 lemez / • GOLD OF THE AMERICAS - 1 lemez / • NAM - 2 lemez / • PIRACY OF THE HIGH SEAS - 3 lemez / • RBI 2. BASEBALL - 1 lemez / • STRATEGO - 1 lemez / • STREET ROD 2. - 2 lemez / • TRADERS - 1 lemez / • WIZARDRY - 5 lemez / • YOGI BEAR - 1 lemez / • USER PD CSOMAG, amelyben megtalálhatók az Évkönyvben szereplő Amiga másolóprogramok — 1 lemez

AMIGA Évkönyv kollekció megrendelése esetén (68 db. lemez) a másolás díja: 6.800,- Ft helyett csak 4.800,- Ft!!!

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa mellett feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf:363.

1114 Budapest, XI. Vásárhelyi Pál u.8.

• Eladó: C64/II. + datasette + magnó + cartridge + fényceruza + kazetták + mikrokapcsolós joystick + gépkönyv. Ár: megegyezünk. Érdeklődni lehet: este 6 és 7 óra között: **Kablár András**, Budapest, tel.: 1352-623.

• Eladó egy C64 + magnó + floppy + monitor + játékok sürgősen. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 1763-680 (**Kaulics Zoltán**).
• Eladó egy alig használt C64-es alapgép + egy C magnó + egy 1541/II-es garanciális floppy meghajtó + két joy + szakkönyvek, 20.000,- Ft-ért. Együtt vagy darabonként. Érdeklődni lehet: **Mester András**, Budapest, XXI. Orion u.9. F/3. 1214 (vagy telefonon: 2774-794 — üzenetrögzítő).
• Commodore 1802 színes monitor olcsón eladó. Érdeklődni: (06-34) 337-712. **Péli Norbert**, Tatabánya, Gál I. ltp. 715. 2800
• Eladó: C64/II. + 1541/II. + datasette + 120 lemez + Action VII. + leírás + szakirodalom + újságok + betanítást vállalom. Ára: 25.000,- Ft. Cím: **Nagy György**, Maklár, Ady Endre út 11. 3397
• Eladó: C64 beépített resettel + 1541/II. + magnó + 3 joystick + 30 kazetta (50 utántöltős prg.) + 150 lemez teli új szuper játékokkal + leírások. Irányár: 33 ezer forint. **Laczi Krisztián**, Tata, Bacsó B. út 66. 18. ép. 2890.
• Eladó! C64-es, 1541 floppy drive, joy, 30 db. 3M-es lemez fantasztikus programokkal, pl. Elvira I-II., F-14 Combat Pilot, King's Bounty, Pirates, 20.000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet: 17 óra után az 1207-150-es telefonszámon. **Bittera Balázs**, Budapest, XIII.Szegedi út 10. F/2. 1139
• Eladó: C64/II. + 1541/II. lemezmeghajtó + 60 lemez programokkal, tartóval + 2 joy + szakirodalom. Irányár: 20.000,- Ft. **Soós Krisztián**, Balatonfenyves, Vachot S. u.1. 8646. Tel.: (06-85) 362-102.
• HELP! C64 táegységet vennék. Mérsékelt áron (1500?) ill. megegyezés szerint. Ha rossz a géped és drága a javítása, de van működő tápod, írj: **Simon József**, Túrkeve, Garai u.1. 5420
• Eladó: C64/II. + 1541/II. drive + 2 db. magnó + C1351-es mouse + 75 lemez és 20 kazetta kb. 800 programmal + 50 db-os lemeztartó + szakkönyvek. Ár megegyezés szerint. **Ganyecz György**, Esztergom, Móricz Zs.u.15. 2500. Tel.: (06-33) 315-291.

• C64-es konfigurációhoz keresek jó állapotban lévő színes monitort és nyomtatót. Továbbá keresem a CoV 1. számát. Árajánlatokat a következő címre kérek: **Hajdú Evelin**, Kiskunfélegyháza, Holló László u.6. III/37. 6100
• C64-hez grafikus nyomtatót keresek megvételre. Leveleket ár és típus megjelöléssel a következő címre kérek: **Ternák Sándor**, Fegyvernek, Előre út 1. 5231

Másolómodul megrendelhető. Ára: 530,- Ft + postaköltség. Resetgomb: 350,- Ft + postaköltség. **Tóth Attila**, Tapolca, Egry u.66. 8300

• Eladó egy jó állapotban lévő C64 + 1541/II. disk drive + kazettás egység + GEOS mouse + joystick + 100 db. tele lemez + játékkazetták + 10 kg. szakirodalom + extrák: 20.000,- Ft-ért. Cím: **Ecsédi Viktor**, Szolnok, Bimbó út 57. 5000. Tel.: (06-56) 422-510

Action Replay Mk V+ : 2.900,- Ft; Action Replay Mk VII.: 3.600,- Ft. Atomic & Action VII. egyben: 4.500,- Ft. Cím: **S+D Kft**, Postacím: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679. Tel.: 1179-107. (1124 Budapest, XII. Fodor u.81.)

• Eladó: C64/II. + 1541/II.: 13.999,- Ft. Érdeklődni: **Kristin Róbert**, Mátészalka, Mátyás kir.út 9. 4700. Tel.: (06-44) 314-308.

Amiga

Hangdigitalizáló 44 kHz-ig: 3.500,- Ft; Action Replay Mk III+ : 7.800,- Ft; Action Cartridge Super Tv: 5.500,- Ft; Kickstart bármely verzió: 5.300,- Ft; Teletext dekóder: 5.900,- Ft; Memóriabővítős winchestervezérlő: 9.800,- Ft; ÉS SOK EGYÉB... (Az árak tartalmazzák a postaköltséget). Cím: **S+D Kft**, Postacím: **DERKO**, 1399 Budapest, Pf.: 701/679. Tel.: 1179-107. (1124 Budapest, XII. Fodor u.81.)

• Amiga játékprogramok vétele, cseréje, eladása: 30,- Ft/lemez! Lemezzel együtt: 80,- Ft! **Keresztyén Péter**, Budapest, II.Frankel Leó u.70. I/2. 1023. Tel.: 1169-116.
• Amiga és IBM programokat nagy választékban cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Bp. Tel.: 1381-822.
• Legújabb Amiga programok nagy választékban! Cím: **Sándor Attila**, Budapest, IX. Bakáts tér 2. I/6. 1092

Amiga játék- és felhasználói programok lemezen!!! Adás-, vétele-, csere. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldünk. Cím: **YSOFT** (Könczöl István), Postacím: Budapest, Pf.: 229. 1701 (1195, Bp. XIX. Zrínyi u.27.)

• Eladó: Amiga 500 1 MB-ra bővítve + PHILIPS színes monitor + 3.5"-os külső meghajtó + 2 joy + 100 lemez programokkal, lemeztartóval. Irányár: 65.000,- Ft. **Soós Krisztián**, Balatonfenyves, Vachot S. u.1. 8646. Tel.: (06-85) 362-102.
• Amiga 500 lemezek 50,- Ft/db. Válaszborítékra listát küldök! **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 1899-064.
• Amiga lemezeim olcsón eladom! **Csernáth Zoltán**, Budapest, XVII. Dalnok u.5. 1171

Eladó! Amiga 500, 2.5 MB RAM, 3.5" külső drive, 2 db. joy, mouse, cca. 300 db. lemez (sok játék) 50 ezer forintért. **Fazekas László**, Budapest, XI. Budafoki út 53. III.em. 1111 (Erdős lakás) Tel.: 209-2239.

• Amigára mindig a legújabb játék és felhasználói programok eladók (25,- Ft/lemez). Cím: Nyíregyháza, Május 1 tér 11. 6/38. 4400
• Amiga 500 programok cseréje. Főleg kaland, stratégiai, AD&D programok (Syndicate, Civilization, Populous I-II, Black Crypt, Fate Gates of Dawn, Flashback). **Fodor Gábor**, Budapest, XI. Ulászló u.76. 1113. Tel.: csak este 6 után: 1866-317.
• A500-ra eladó ELITE2 mentés (cool verda, sok lóvé, nyista kódkérés)! Az ára 5 db. hibátlan 3.5" lemez. Csere, vétel, eladás (RPG, adventure, szimulátor és stratégia). **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. (Dózsa 79.) 6440
• **Eladó: Amiga 500 (1.3), 512 KByte-os memóriabővítő órával, kapcsolóval, színes sztereo monitor, monitorfilter, 100 db. lemez szuper programokkal, joystick, szakkönyvek, újságok. Érdeklődni: Csomós István, Eger. tel.: (06-36) 314-580**
• Amigára 3.5" lemezen programok! 1 lemez másolása 40,- Ft. Aki 30 db-ot rendel, az csak 20 db-ot fizet! Válaszborítékért listát küldök! Cím: **Andrási Tamás**, Budapest, VIII. Somogyi Béla 17. 1085. Tel.: 1-381-555.
• Amigát keresel, vagy eladni akarsz? Ha igen, akkor ragadj tollat, vagy telefonálj! Cím: **Lipkovics Balázs** (Amigó Club), Eger, Blaskovics u.3. 3300. Tel.: (06-36) 317-712.
• Amigához eladó egy 3.5"-os külső drive 7.000,- Ft-ért. Érd.: **Borbás István**, Zákányszék. Tel.: (06-62) 381-777.
• Amiga 1200-as programok cseréje postai úton. Gyula-, Csaba-, Berény- és Békésiekkel személyesen is felvenném a kapcsolatot, írj ha van ilyen géped. **Baji János**, Békés, Kispince u.33. 5630

Amigások figyelem! Szombatonként 9.30-tól szeretettel várunk mindenkit az új számítógép klubunkba. Ugyanitt szerepjáték klub. Megközelíthető: 3, 14, 50, 114, 138-as buszokkal, valamint az M0-s autóútról. Címünk: Budapest, XXII. Nagytétényi út 35. (**Budatétényi Művelődési Központ**). Tel.: 226-0559.

• Amiga játékok, demok, felhasználói programok cseréje. **Varga Imre**, Debrecen, Hadházi út 143. IV/12. 4028
• Amiga 1200, garanciális!!! Olcsón eladó! Érd: **Altsach József**, Verőce, Rákóczi út 38. 2621
• Amiga programokat cserélek. **Nagy Zoltán**, Győr-Ménfőcsanak, Győzelem út 83/A. 9012. Tel.: (06-96) 448-665. (ha netán suliban lennék, akkor 16h után)
• Eladó: A500 (1MB, modulátor) 26.000,- Ft, A500+ (1MB, modulátor) 26.000,- Ft, 2 db. Action Replay Mk.III. (5.000,- Ft/db.). Érdeklődni: **Kristin Róbert**, Mátészalka, Mátyás kir.út 9. 4700. Tel.: (06-44) 314-308.
• Eladó: 180 db. SONY lemez 550,- Ft/db. QS II. Turbo Joy 600,- Ft, QS Warrior 5 Analog joy 1.100,- Ft + felhasználói könyvek Amigához. **Lénárt Barnabás**, Budapest. Tel.: 1406-566.

PC

• PC-s programokat cserélgetek. Listát kérek. **Borbás István**, Zákányszék. Tel.: (06-62) 381-777.

Legjobb PC programok széles választékban eladók. **Polónyi Attila**, Budapest, XX. Ady Endre utca 71. 1204.

• IBM és Amiga programokat nagy választékban cserélek, esetleg eladok. **Ferenczy György**, Bp. Tel.: 1381-822.
• *PC-re a legjobb és legújabb programok a GAME-től. Felbélyegzett borítékért listát és tájékoztatót küldünk. Cím:* **GAME** *(Tarnás László), Budapest, Pf.: 122. 1558. (1186 Budapest, Margó T.utca 180.)*
• PC-s programok INGYEN!!! Válaszborítékot küldj! **Kévés János**, Soltvadkert, Pf.: 8. (Zalka M.u.22.) 6230

IBM programcsere! Felhasználói és játékprogramok gazdag választéka. Válaszborítékért listát küldök. Megéri! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. 3200

• PC KLUB-unkba tagok jelentkezését várjuk. VB-ért tájékoztató. **PC KLUB, Tóth Gábor**, Pusztaföldvár, Rákóczi u.43. 5919
• IBM programok az országban a legolcsóbban. 1 lemeznyi program 30,- Ft. Bővülő választék. **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő u.19. 8749. Tel.: (06-93) 340-481.
• IBM PC programok nagy választékban! Megcímzett, felbélyegzett válaszborítékért listát küldök! Írj! **Gergely Sándor**, TAB, Kossuth út 180/A. 8660. Tel.: (06-84) 320-779.
• Legújabb programok (Larry 6, Elite 2, Syndicate) nagy választékban (3 GByte) olcsón eladók. Válaszborítékért listát küldök. **Kotroczó Roland**, Békéscsaba, Achim Ltp. 4/1. 5600. Tel.: (06-66) 446-306
• PC-s programcsere! **Szalontai János**, Debrecen, Füredi út 58. 8/26. 4027

• IBM programok nagy választékban kedvező áron kaphatók. Cím: **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel: 173-0086.
• IBM PC-re színvonalas programok legolcsóbban eladók. Kérésre tájékoztatót küldünk. **Software Shop**, Gyöngyös, Bajcsy Zs.út 17. 3200
• Programokat cserélek PC-n. Listát kérek! Aradi János, Bp., XIII. Váci út 10. F/9. 1132
• 386-os 40 MHz-es PC, SVGA, 4 MB RAM, Soundblaster, 100 lemez (szuper programokkal), 80-ra duplázott winchester, irodalom (mindez megkímélt állapotban). Irányár: 88.000,- Ft. **Pethe Zsolt**, Veszprém, József A.u.24. 8200. Tel.: (06-88) 320-772.

Plusi és társai

• Plus/4-es, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es, hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg út 35. 6100
• Plus/4-es, C64-es programok bőséges kínálata a SU-VI Soft-tól. Gyors, precíz kiszolgálás! (1551-es floppy-t keresünk!) Cím: **SU-VI Soft**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103
• Commodore Plus/4 + magnó + 4 kazetta + GAMES Cartridge + 1 joystick eladó vagy nyomtatóra cserélhető. Ár: 9.000-10.000 forint. Szekeres Roland, Sármellék, Dózsa Gy.u.105. 8391
• Program eladás! Plus/4-es, C16-os, C64-es legjobb programok eladók olcsón kazettán, lemezen! Írjatok, géptípus megjelöléssel. Akció! **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

Egyéb

• Használt 5 1/4", 3M DD lemezek 20,- Ft/db. áron eladók. **H.Levente**, Tapolca, Simon István út 17. 8300
• 8 db. 256 KByte-os SIMM eladó 1.000,- Ft/db-os áron (bolti ár: 1.750,- Ft/db.). Érdeklődni levélben: **Hartmann Péter**, Budapest, II.Felsőzöldmáli út 54. 1025
• STONED és AIDS vírusok eladók! Cserére is. Folyamatosan bővülő választék! Ár: 10,- Ft + adathordozó + postaköltség. Kedvezmény! Ha március 2-ig mind a 2 vírust megrendeled, 20,- Ft + adathordozóért megkapod! **Győre Gábor**, Piliscsév, Számvári 3. 2519
• Ha van Queen dalszöveged, albumod, videód és nem kell, akkor írj, money-ban megegyezünk. **Nagy Zoltán**, Győr-Ménfőcsanak, Győzelem út 83/A. 9012. Tel.: (06-96) 448-665. (ha netán suliban lennék, akkor 16h után)
• 64'ER újságok 1984: 4, 7, 8, 9, 11, 12; 1985, 86, 87, 88, 89 teljes évfolyam és 1990: 1, 2, 3, 5, 6, 11, 12 számok és 64'ER Sonderheft: Floppylaufwerke, Drucker eladók. **Tóth Lajos**, Kecskemét, Nagykőrösi 24. 6000

A hónap TOP listái:

C64
Alien III.
Wasted Time
Pirates!
A kastély
A gonosz herceg
Colditz
Reederei
Wings of Circe
Mayhem in Monsterland
ULTIMA sorozat

Amiga
T.F.X. (AGA)
Hired Guns
Elite 2. - Frontier
Combat Air Patrol
Ishar II.
Jurassic Park (AGA)
Dune II.
Syndicate
Alien Breed 2. (AGA)
Traps & Treasures

PC
Elite 2. - Frontier
Larry 6.
Dark Sun
Inca II.
Jurassic Park
Syndicate
Lands of Lore
Privateer
Ishar 2.
Alone in the Dark 2.

Plus/4
Total Eclipse 2./TIT
Bard's Tale III./Pigmy
JINXTER/Csory
Supremacy/TGMS
FISH!/Csory
Magic Candle/CSORY
Hilltop City/TBF
Pipemania 2/TCFS
Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Cloud Kingdoms/TCFS

ELSŐSEGÉLY



Üdv. mindenkinek az új év elsó-segélyében, pontosabban az első Elsősegélyében, na mindegy, úgy látszik megint sok pezsgőt ittam — DoT.

Sivár lenne a C64-es rész **Nagy Zoli** és **Fábián Sanyi** csanaki versenyzők nélkül.

RIVER RAID: Ez a játék egy bunkóság! Nem igaz, hogy föld felett nem lehet menni repülővel, de a folyó fölött igen. Eme igazságtalanság kiküszöbölése: POKE 4860,169: POKE 4861,0: POKE 4862,234: POKE 5063,169: POKE 5064,0: POKE 5065,234: POKE 9019,169: POKE 9020,0: POKE 9021,234: POKE 9040,169: POKE 9041,0: POKE 9042,234

QUEST FOR TIRES: sérthetetlenség mozgó alakzatok ellen (kivéve JUMP SUCKER): POKE 11549,169: POKE 11550,0: POKE 11551,234: POKE 13627,169: POKE 13628,0: POKE 13629,234: POKE 13634,169: POKE 13635,0: POKE 13636,234: POKE 27908,0: POKE 27910,176: POKE 30105,169: POKE 30106,0: POKE 30107,234

FALCON PATROL II.: Ezt nem árulom el, hogy mi, it'sz szúprájz! POKE 10773,169: POKE 10774,0: POKE 10775,234: POKE 10804,169: POKE 10805,0: POKE 10806,234: POKE 17969,169: POKE 17970,0: POKE 17970,234: POKE 10794,169: POKE 10795,0: POKE 10796,234: POKE 10807,169: POKE 10808,0: POKE 10809,234: POKE 11856,169: POKE 11857,0:POKE 11858,234: POKE 17972,169: POKE 17973,0: POKE 17974,234

IMPOSSIBLE MISSION: sérthetetlenség: POKE 30748,169: POKE 30749,0:POKE 30750,234: POKE 30763,169: POKE 30764,0:POKE 30765,234: POKE 33213,234: POKE 33214,234:POKE 33215,234: POKE 34394,234: POKE 34395,234:POKE 34396,234

Szilágyi Péter Budapestről a **Pirates!**-hez küldött „némi" helpet C64-re, akinek még nem lett volna elég az a 100 oldal, amit írtak már róla.

Első lépésként vegyünk elő egy kimentett állást tartalmazó diszket és egy területmentő rutint! **(Monitor nagyszerűen megfelel — DoT)** Második lépésként töltsük be a lementett állást (csak úgy simán), majd a kívánt paramétereket írjuk át a táblázat szerint!

CREW/LEGÉNYSÉG: 37923,x; 37924,y
Itt a helyes létszámot úgy kapjuk meg, hogy elosztjuk a kívánt számot 256-tal. Ennek az egészértéke lesz az x. Most vonjuk ki a kívánt számból az x*256-ot, így megkaptuk a maradékot, ez pedig y lesz. **(Codereknek: alsó/felső byte alakban kell bewritézni — DoT)**

CANNON/ÁGYÚ: 37925,x **(Na mi lehet az x? — DoT)**

GOLD/ARANY: 37927,x; 37928,y — Eljárás a CREW példa szerint

FOOD/PAPI:37929,x; 37933,y **(Dettó — DoT)**

GOODS/IPARCIKKEK: 37930,x

SUGAR/CUKOR: 37931,x

SHIPS/HAJÓK:
- hajóink száma: 37925,x — itt x maximum 15 lehet
- hajóink fajtája: 37939+x,y — itt x a hajó száma, y a fajtája

y= 0, PINNANCE; 1, SLOOP; 2, BARGUE; 3, CARGO FLUYT; 4, MERCHANTMAN; 5, FRIGATE; 6, WAR GALLEON; 7, GALLEON

FELSÜLÉSEINK SZÁMA: 37910,x — Itt a legjobb,ha x=0

RESCUED MEMBERS/KISZABADÍTOTT CSALÁDTAGJAINK SZÁMA: 37894,x — Itt x csak 4 lehet

MARRIED/HÁZASODÁS: 37908,x — Itt ha x=0, akkor agglegények vagyunk; 1-től 4-ig terjedő skálában pedig, hogy milyen YO(OOOOOOO) nőnk van (itt 4 a BEST pipi).

RANG: Spanish: 37901,x - English: 37902,x - French: 37903,x - Dutch: 37904,x
ha x=1, ENSIGN; 2, CAPTAIN; 3, MAJOR; 4, COLONEL; 5, ADMIRAL; 6, BARON ; 7, COUNT ; 8, MARQUIS ; 9, DUKE lesz a rangunk a kívánt országban

AGE/ÉLETKOR 37901,x (itt a kívánt életkorból vonjunk ki 25-öt, mert ez automatikusan hozzáadódik.)

WEALTH/GAZDAGSÁG: 37890,x; 37891,y Itt is a CREW-nál illusztrált példa alapján járjunk el, de ha igazán COOOOOOL helyzetben akarjuk tudni magunkat, adjunk 255-ös értéket mind az x-nek, mind az y-nak; így mikor majd később a programban megérkezünk egy városba, osszuk szét a szajrét (DIVIDE UP THE PLUNDER). Aztán a program elmegy gombát szedni, de ne ijedjünk meg, írjuk át azt az értéket, amiért ezt csináltuk, és egyszerűen gépeljük be, hogy: RUN [+RETURN].

LAND/FÖLD: 37893,x — Itt a kívánt területet (osztható legyen maradék nélkül 50-nel!) osszuk el 50-nel, és ezt vegyük x-nek, ugyanis a proggy magától megszorozza 50-nel.

Juhééé! Ismét itt van **Nixcelszky Eufrozina** Pestről! Emlékeztek még rá? Nem tudtuk a múltkor befejezni **POPULOUS II.** kiegészítéseit. Nos, hol is hagytuk abba? Ja, az **ÖSSZETETT VARÁZSLATOK**-nál:

Zeusz Helénája: Ez is egyszerű: a mászkáló hölgyecske mögé bedekkolunk egy villámmal. A Heléna is megmarad, a káposzta is jól lakik, akarom mondani az ellenfél is pusztul.

Kis káosz: Nem nagy kaland: tűzeső+mocsár. Ez azért jó, mert az égetett föld miatt duplaannyi populáció fog mászkálni. Toborzásnál sem utolsó.

Nagy káosz: tűzeső+festékesbódón. Mint az előző, csak jobb és drágább is.

Alternatív végzet: Nagyon drága, de 100%-ra biztos. Csináljunk szélvihart, és nézzük meg, merre mennek a populációk, és tegyünk oda egy földrengést. Ha lassúak, repülnek egyet felfelé, ha gyorsak, belefutnak a szakadékba.

Kb. ennyit az ilyen kombinációkról: drágák, de hatásosak — főleg az erdőtűz, mert az elég olcsó is — és még sok ilyet lehet kitalálni...

A játék legelején nem is annyira a nép összmennyisége a fontos, hanem az összterülete, mert a nagy területeket sokkal nehezebb leszívatni! Ha átjönne a pap, vagy egy harcos, és nem tudunk semmit tenni, gyűjtsük össze a népet, és álljunk odébb. Pár várost azért hagyjunk, hogy legyen kivel szórakozniuk...

Ha valahol kikapunk, az se baj, csak nem kapunk villámot és csak az eggyel nagyobb világot kapjuk meg. Egyébként annyit lépünk előre (kb. 1-2-vel többet), ahány villámunk volt.

60000 fölött örülhetünk, mert 5 villám a díj. Az arányt úgy növelhetjük, hogy mindig kiírjuk az ellenfél papját. Erre egyébként a villám a legjobb.

Na, ennyi elég is lesz a maxi méretű helpiből. Pá fiúk!

Frank Béla Pestről egy nagy adag Amiga kódot csúsztatott a postafiókba.

GEM'X: EARTHIAN, KENICHI, INOKOMA, BURAI, BADMAN, NETWORK, YOKOHAMA, EXACT, X68000, TURRICAN, REDMOON, CAMPAIGN, MEGAMAN, SZVALION, FMTOWNS, CHIERIE, GAMERION, YAMAS, ROBOTECH, POPULOUS.

THE POWER: 1.--, 2. LEVEL2, 3. VISUAL, COWBOY (Nem CoVboy!), VRGENT, OOPSUP, TOPTEN, O17DH7, ASDFGH, 10. SOLONG, SURFIN, RACKET, BULLIT, QRAZZY, 36F6FR, UNLINK, PIXXEL, EUROPE, NEWTON, 20. FREEZE, LAUNCH, M7MS49, GALVAN, KLOWWN, INDIGO, JINGLE, JOGGER, INSIDE, 5P25PS, 30. KNIGHT, HINOON, NOBODY, OQZAYB, ELTRIC, 187293, QROWY, DOUBLE, ROLLER, 40. CLOSET, SLOWLY, BISNEZ, 124816, AMZING, VOHDOM, 297531, WOODYS, Y2X3W5, 50. XUQZOX.

FLOOD: 1. FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD,FRED, WINE, GRIP, TRAP, 10. THUD, FRAK, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, 20. POOL, HATE, REED, LIME, QUIT, WING, FLEE, GIGA, HEAD, LOOD, 30. SING, JOUX, PINK, GOGO, LETS, QUAD, BILL, EGGS, HENS, NAIL, 40. SOAP, FOAM, MEEK.

CHIP'S CHALLENGE: folytatás a CoV 26-ból: 112. NJLA, PTAS, JWNL, EGRW, HXMF, FPZT, OSCW, PHTY, 120. FLXP, BPYS, SJUM, YKZE, TASX, MYRT, QRLD, JMWZ, FTLA, HEAN, 130. XHIZ, FIRD, ZYFA, TIGG, XPPH, LYWO, LUZL, HPPX, LUJT, VLHH, 140. SJUK, MCJE, UCRY, OKOR, 144. GVXQ.

Vaiski tollából következzenek a **Space Quest V.** koordináták PC-re:
71552: Garbage #1; 92767: Garbage #2; 20011: Garbage #3; 69869: Starcon Academy; 90210: Colony; 53284: Asteroid planet; 41666: Space Station; 91001: Planet; 01015: Planet; 44091: Planet; 81100: Planet; 54671: Planet.

Simai András Mezőhegyesről minden komment nélkül a **Prince of Persia 2.** részéhez küldött segítséget.
'ALT-Q': Quit, 'R': Restart, 'G': Save, 'L' (intróban): Load. A kimentett állás $0104 byte-ján van a pálya (01-0E-ig), $0105-energia (max 0F-ig érdemes beírni). Ha túl nehéz az ellenfél, akkor tűz+fel!

Na tessék, már megint beteltünk...



DARK SUN

Emlékszik-e valaki *XV. Lajos* híres mondására: Utánam az Özönvíz! **(Víz? Micsoda marhaság, talán sőőőr! CoVboy)** Na, ez az egy bizonyítja, hogy *XV. Lajos* nem *Athason* volt király (pontosabban nem ebben az érában), s az, hogy nőknek adta át a kormányzását, pedig azt bizonyítja, hogy nem a despota varázslókirályok közül való. Mindennek nem sok köze van a fentebb említett gondolatokon kívül az új szerkesztőjű, új ***SSI*** játékhoz, a ***SHATTERED LANDS***-hez. Egy biztos, ideje volt megjelennie. A ***TSR*** és **SSI** katalógusokban már '92 szeptemberére harsonázták a megjelenést. Nem sokat, csupán egy évecskét tévedtek. Annak ellenére, hogy sem a grafika, sem a zene nem számít a csúcskategóriába, feledhetetlen lett a játék. Csoda lenne? A ***POOL***-os szerkesztőjű sorozaton és az ***EOB*** sagán kívül az **SSI/AD&D** vonalon elég nagy pangás volt mostanáig.
Szívünk örömdobogását halkítsuk le egy kicsit, és nyomjuk fel a dolgot a vinyóra, legalább hagyva 10-12 megányi szabad helyet, mert elég tekintélyes helyet fognak majd a kimentett állások maguknak követelni. Ja, PC-ről van szó, az Amigások pedig csorgathatják a nyálukat... Minél messzebb jutunk a játékban, annál hosszabbak lesznek, a végén pedig EGY KIMENTETT ÁLLÁS HOSSZA 1.2 MB LESZ! Elég rekordremegtető ötlet, de az már zavaró, hogy a ki/betöltögetés is ennek megfelelően jó gyors gépen is elérheti az egy percet...

Pár hasáb kitérőt mindenképpen áldoznánk a *Setét Nap világára*, *Athas*ra, azok kedvéért, akik nem hajlandóak 2200,- Ft-ot leperkálni a **BOXED SET**-ért, vagy annak a meséjét hallgatni, aki ezért már fizetett.

Valamikor virágzó (tehát elég hagyományos, **Greyhawk***-szerű) bolygó volt* **Athas**, *s akkor lehet, hogy nem is így nevezték. A történetek nem szólnak arról, hogy miért is változott meg, mivel történetírók nem is voltak, a titokra pedig csak a legveszedelmesebb helyeken, a romokban találhatnánk valamennyi magyarázatot (+ valamennyit a* **VALLEY OF DUST & FIRE** *c. kiadványban, ami hasonló dolgokról szól). Sokak szerint az okozta* **Athas** *lepusztulását, hogy az istenek fogták magukat és elmentek. De hogy mi lehetett ennek az oka? A választ csak a múltban lehetne meglelni. Egyesek a gonosz, mágiájukkal romboló* **DEFILER***ek hatalmát teszik felelőssé, de sokan a rettegett, misztikus Sárkányra gyanakodnak. Vagy a kettő egy? A sivatag homokja mélyen hallgat. Egyelőre. Az biztos, hogy ebben a világban nem sokan érnek rá filozofálni a történteken, mert a lakosok nagy részének állandó küzdelmet kell vívnia a túlélésért. És ez mindenre rányomta a bélyegét, az erkölcsökre, a becsületre és a gondolkodásra.*
Miután majdnem az egész bolygó (tudniillik vannak erdős, vízben dús helyek is, csak azokról nem sokszor lesz szó a programban) forró homok- és kősivataggá, sziklás pusztasággá, sziklás síksággá vagy táblás alfölddé és fennsíkká változott az évszázadok (vagy lehet, hogy csak pillanatok) pusztításától, lassan újból megjelentek az elmenekült civilizáció nyomai. Egyes emberek városállamokat alapítottak, majd önmagukat uralkodóvá nevezték ki. Az az értelem, ami pusztulásba sodorta magát és földjét, makacsul ragaszkodott továbbra is az élethez, és rövid időn belül a városállamok zsúfoltakká váltak, és az önjelölt uralkodók hatalma szinte végtelenné. Varázslókirályoknak nevezték el őket (annak ellenére, hogy jópár harcos), és a társadalom rendszere is megszilárdult. Közvetlenül a király alatt leghűbb szolgái, a templarok állnak **(pl. Simon Templar, az „Angyal" nyomozó a TV-ből)**. *Minden hatalmukat a királytól kapják (papfélék), de mivel velük nem játszhatunk a* **SHATTERED LANDS***ben, most egy kicsit megfeledkezünk róluk.*

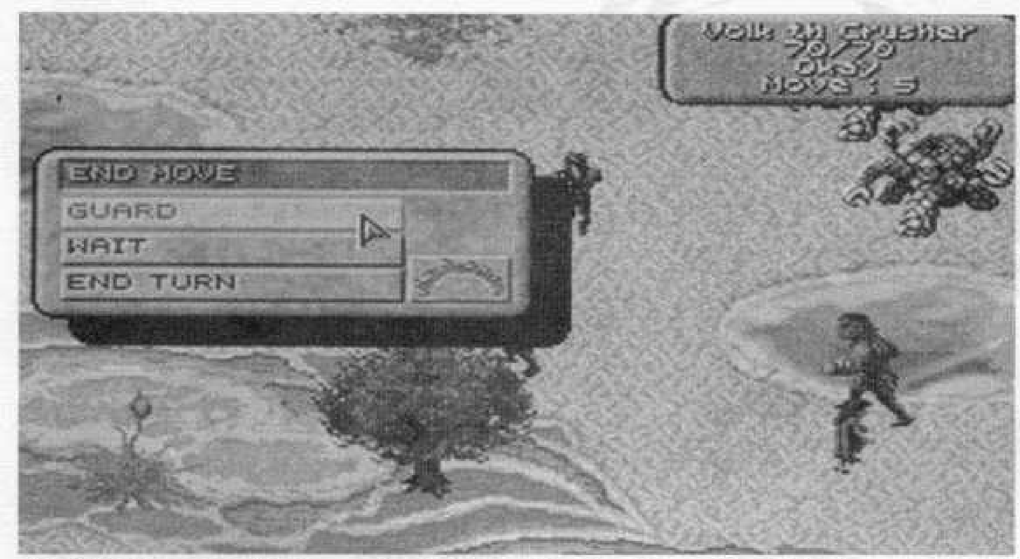
A király ugyan mindenki felett szabadon rendelkezhet, de vannak, akiknek függése elenyésző. Legfőképpen itt a nemeseket kell megemlítenünk, de fontosak a kereskedők is, akik más mamuttszervezetekbe, kereskedőházakba tömörülnek. A szabadok amolyan polgár szerepét töltenek be, de számunkra a legfontosabb a legalsóbb, legnépesebb réteg, a rabszolga.

Nem minden rabszolgának ugyanaz a dolga, van aki művészként dolgozik **(pl. Getto — CoVboy)**, van aki farmerként, van aki katonaként működik, s van — amik mi is vagyunk az elején — aki gladiátorként (+ olyan is van, aki sima munkás). Egyesek a nemeseknek, mások a király vagy templar csatlósainak tulajdona. Nem mindegyik gladiátor osztálya GLADIATOR, de mindegyik a vérét ontja az erőszakra szomjazó tömeg kedvéért.

Athas népe is erősen megváltozott, nyoma sincs a legtöbb klasszikus vagy kevésbé klasszikus fajnak, s a megmaradtak nagyrésze is jelentős változáson ment keresztül. Hiába keresnénk orkokat, koboldokat, goblinokat vagy gnómokat, a trollról nem is beszélve, még csak nem is hallottak róluk.

Minden faj erősen megváltozott, s a régiekhez viszonyítva jóval hatalmasabbak lettek, az erős szelekciónak köszönhetően. A törpék sem hegyek alatt kutakodnak, inkább a fókuszaikra figyelnek (meghatározott céljuk), az elfek korántsem vidám, táncos erdőjárók, hanem főleg gyorslábú, enyveskezű tolvajok és csalók, és amelyik kalandozó aranyosnak nézne egy megriadt félszerzetet, hamar a kondérjukban köthet ki. Új fajok is megjelentek. Az egyik a félóriás, amely a megváltozott óriások (ők is hatalmasabbak, és alfajokat csak az arcformájuk és a temperamentumuk alapján lehet megkülönböztetni) és az emberek keveréke. Hatalmas erő, hatalmas étvágy, és a legjobb harcosok. Van egy olyan faj is, ami csak az éghajlat-változásnak köszönhetően terjedt el, mint ahogy a humanoid rovarfajok virágzása is magyarázható, ez a thri-kreen (sáskaharcos). A harmadik pedig szintén kereszteződésből született, a **MUL**, azaz öszvér. Ember és törpe nászából jön létre ez a kopasz, de hihetetlenül szívós és izmos faj, amely névadójához hasonlóan steril. Az ideális gladiátor.

Egy nagyon fontos faj változott még meg: a **sárkány**. A sárkány hatalma nőtt meg a legnagyobb mértékben, ereje nem függ a korától, de a színétől sem, mert ezidáig csak egyetlen egyet ismernek. Elég is. A varázslókirályok összes sanyargatása vikend ahhoz képest, amit a sárkány tud végezni pár óra alatt.
Természetesen az osztályok sem ugyanolyanok. A harcos és a tolvaj változott a legkevesebbet. Alapjában kellett a papi hivatásnak megújulnia, mert mint már mond-



tuk, istenek nincsenek, de az elemi létsíkokkal sokkal inkább megerősödött a kapcsolatuk, s mindegyikre az a jellemző, amelyik elemet imádja. Befolyással van ez a varázslataikra, a fegyvereikre de még a **TURN**-ölési módjaikra is. A druidák erdők nélkül sem lettek tehetetlenek, most bizonyos helyeket, pl. oázisokat vigyáznak. A rangereknek is már a legelején el kell dönteni, hogy melyik elem szolgálatába állnak. A lovag alosztály is megszűnt, de van viszont gladiátor, amelyik — ahogyan a neve is mutatja — szinte az arénának termett. Hát még egy mul gladiátor! Bárdot, annak ellenére, hogy van, a ***SHATTERED LANDS***-ben sem lehet futtatni, hasonlóan a többi **SSI** stuffhoz. A varázslóknak a két fajtájából (a *defiler* meg a *preserver*) csak a nem pusztítót, a *preservert* választhatjuk. A *defiler*ek mellesleg minden druida esküdt ellenségei. A pszionista osztály pedig az, ami miatt szinte az egész ***Dark Sun*** elindult, pontosabban nem az osztály, hanem az akkor még új 2. kiadású pszionika alkalmazása miatt. Ők agyi képességeiket aknázzák ki, mellesleg pár ilyen képességgel minden *Athas*-i rendelkezik, de az igazi tudás a pszionicista birtokában van csak. A pszionikus képességeket itt három csoportra osztották, az eredetiben még kettővel több van.

Az ismertetéssel készen is lennénk. Még kell említeni, hogy a program nem követi szigorúan az **AD&D** vagy a **DARK SUN** szabályait, jópár eltéréssel lehet találkozni, de nem soroljuk fel, mert nem lenne sok értelme.

Induljunk! Karaktergenerálással kell kezdeni, itt is 4 fickó lehet. Kerüljünk most az egyik kockára. Kívánjunk egy **NEW**-t, mert az **ADD**-dal a már kész karaktereket nyomathatjuk fel.

Fent baloldalt van egy nagy kép, onnan nem sokkal jobbra egy kisebb. A nagy a kicsinek a kinagyított képe. Hopp! A kicsi azt mutatja, hogy fog kinézni rohangáló spriteként, a nagy meg hogy, hogy nem, nem hogy nemhogy, hogynem. A fajt és nemet váltogathatjuk klikkantásokkal, de közben a karakter tulajdonságait újradobja. Ugyanezt érhetjük el, ha a dobókockát kattingatjuk. Nem kell meglepődni, ha 18-nál magasabb értékeket látunk, mert az alap maximum 20, aztán ahhoz jönnek a faji módosítók. Így egy félóriás ereje lehet 24 is (25 a valódi óriásé). A magas bölcsességből, intelligenciából és egészségből származó spéci dolgokat is megkapjuk, tehát van regeneráció (bár attól ugyanúgy meghalhatunk).

Neveket is ajánl, a módosításuk fakultatív. A jobb felső sarokban a foglalkozásokat válogathatjuk, a feketében lévőt választhatjuk, ha a pontosra ráclickelünk, szabad a választás. Nem-ember fajoknál egyszerre hármat is választhatunk (kivétel a gladiátor, vagy ha alosztály — pl druida/pap, harcos/ranger, sőt pap/ranger sem lehetünk). Embernél egyelőre egyet, de az előző menüben adhatunk neki egy új osztályt is (úgy hívják, hogy **dual-class**). A **dual-class**-ra is vonatkozik itt az új osztály kiválasztásában az osztály-alosztály megkötés. Középtájt, alul, a karakterünk XP-it, szintjét és jellemét is láthatjuk. A jellemet itt lehet váltogatni (gonoszt persze nem választhatunk). A szint kezdetben 3, mint minden kezdő **Dark Sun** karakternek, ám **multi** és **dual-class** esetében lejjebb megy (minimum az egyik).

DONE, ha kész vagyunk.

Ha megint rámegyünk a fickónkra, akkor ember esetében eldönthetjük, hogy **dual-class** lesz végre, vagy sem (ha megvan hozzá a megfelelő tulajdonsága). Eleinte annyira nem érdemes váltani. A karaktertől jobbra, egy másik mezőben vannak a tulajdonságai, hogy mik vannak a kezében és milyen lőfegyvert használ. Mivel gladiátorként indulunk, mindenki automatikusan kap fegyvert. Az alsó sorban van még pár más ikon is:

VIEW INVENTORY: Ez a tárgylista. Van egy hátizsák, meg halom hely a testen. A súlyt mint az **EOB**-ban, itt sem számolja. A pénzt a legalsó sorban jelzi. Apropó, pénz. Itt a fémek roppant ritkák, ezért az átlagosan használt fizetőeszköz a kerámia (**ceramic piece — cp**), a töredék (**bit**). Van arany is, de az kb. százszor annyit ér (mármint **cp**-ben). Az ezüst is ugyanígy van. Viszont fém tárgyaknál ez nem számít, mert azok is drágák, így ugyanannyi **ARANY**ba kerülnek, mint a hagyományos AD&D-ben. Mellesleg megjegyeznénk, hogy a pénzzel a játékban nem sok gondod lesz, nekünk a végére 2 millió **cp** jutott. Még a nagyhatalmú Teknősbéka, vagy Tectuktitlay apuka is megörökölhetné Drajban (azért mondjuk csak egy kicsit, de ez mindenképpen már jelentős összeg). A leltárban a tárgyakat a bal gombbal felvehetjük, a jobbal megvizsgálhatjuk. Ilyenkor kiírja, hogy mi a neve, mennyit ér, s a sebzését (ha van). Ha valamilyen kis ikon, pl. fej van az ablak jobb felső sarkában, akkor használatra ösztönözhetjük vele karakterünket, ha nem fej, akkor a jobb gombbal az ikonra clickelve további infókat tudhatunk meg funkciójáról (ha ilyenkor **UNKNOWN**-t ír ki, akkor jobb kipróbálni). Az **INFO** részre clickelve azt írja ki, hogy ki használhatja. A legszélén egy **BUY/SELL** rész is megjelenhet, ha árussal dumálunk.

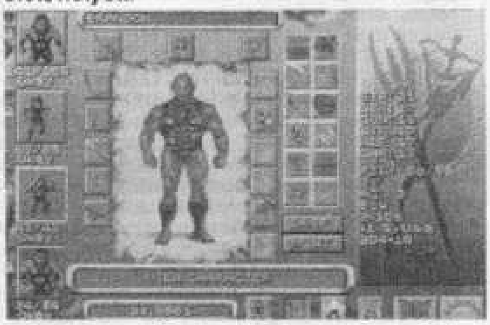
CAST SPELL/USE PSIONICS: Kellemes újítás, hogy a varázslatokról és pszionikus képességekről eleget megtudhatunk akkor is, ha csak a programot ismerjük. Néhány ugyan módosítva van az eredetihez képest, ám ez a legkevésbé sem zavaró. Kis stilizált ikonokkal jelzik a varázslatokat, a bal gombbal ellőhetjük őket, a jobbal meg a funkcióját vizsgálhatjuk. A jobb oldalon a kép három részre oszlik, a legfelsőben vannak a varázslatok, alatta a speciális képességek (egyelőre csak a papi **TURN** tartozik ide). Legalul pedig váltogathatunk a varázslatok fajtái (varázslói/papi/pszionika), mellette a varázslatok szintje, illetve a pszionika ágai közül. Még nem mondtuk, de az a **PSI** a pszionikus pontokat jelzi, állandóan jön vissza belőle valamennyi, kivétel harc (és megerőltető munka, ami itt nincs) alatt. A varázslatok egészen az ötödik szintig mennek. Varázsló esetében szintenként válogathatunk új mágiákat, de óvatosan tomboljunk az egérrel szintlépés környékén, mert nagyon könnyen összejöhet, hogy a gép önkényesen kiválasztja az új spellt. Új! Nem kell előre memorizálgatnunk, hanem amikor kell valami, s van még az adott szintű varázslatra keret, akkor ellőhetjük. Az előnyeit nem kell ecsetelgetni, mind a pap, mind a varázsló esetében (azért főleg a pap, mert az jóval több közül válogathat).

GAME MENU: Ugyanaz a 4 ikon, mint fentebb, pluszban még az **EXIT**, **LOAD/SAVE**, hang, muzak, nehézség és animációállítgatás, térkép és a vezérre ugrás (**Mi van? Ez nem a BATTLE CHESS 9000 — CoVboy**). A nehézséggel kapcsolatban feltennénk egy kérdést: komolyan gondolta az **SSI**, hogy valaki is el tudna menni a játék végére **HARD**, ne adj' isten **HIDEOUS** fokozatban? A játék nagy részét ugyan így is meg lehet csinálni, de amikor a legvégén az elit csapatot kell lenyomni, a csatát csalás nélkül megnyerni egyszerűen nem lehet az **EASY** fokozat felett. A térképes ikonra gondolva csak áldásunk szállhat az SSI-re, mert aranyszívű emberekkel van tele az egész. Biztos egyszer valamelyik el akart menni egyik régebbi játékának a végére, de nem volt a papírboltban elég papír. Ha így valamelyest könnyebbé is válik az igazihoz képest, nem bánjuk. Még láthatunk egy **COLLAPSE PARTY**-t is, amivel nemcsak a vezért, hanem mind a 4 emberünket monitor-szemlére tehetjük.

EXIT TO GAME: A főképernyő. Általában egy fickónk, a vezér van rajta (a vezért a fejjel választhatjuk ki a menü vagy a **VIEW CHAR** menüből), de csata közben mind külön. Az ellenfelek nagyon klasszul animálnak, a hanghatásaikról sem nagyon lehet megfeledkezni. A bal felső sarokban van egy napocska, amire ballal clickelve az előbb felsorolt menük valamelyike ugrik elénk, a jobbal pedig a nyolc legutóbb használt varázslat/pszionikát vagy tárgyat **USE**-olhatjuk.

Fontosabb jelentéssel bír az egér nyilacskája. Amikor szürke állapotban van, akkor minden fut a programban, tehát telik a játékidő is, az ellenfelek tovább csörtetnek felénk stb. Ha kis piros kerettel van bevonva (s ez vonatkozik a többi pointerre is), akkor azt ott nem lehet megcsinálni. Ilyenkor bal gombbal a mutatott helyre futnak az embereink, és az is elég, ha csak a végcéra kattintunk, mert legtöbbször odatalál. Sokkal inteligensebb az út keresése, mint az átlag, lásd pl. **SYNDICATE**. Jobb gomb hatására pedig egérmutatót vált, s egyben a pillanatállj-t is bekapcsolja. A nyílvessző jellel messzi célpontokra lövöldözhetünk, de általában az első lövés után átvált harc-

módba, azaz felbomlik a csoportunk emberekre, körökre fogja a gép osztani a mozgást stb. Ha kard ikont látunk, akkor közeli célpontot támadhatunk. Ha harc-módban vagyunk, akkor a sima, szürke egérmutató is elegendő a pütölendő célpont kijelölésére. Ezt a két pointert lehet tárgyak pusztítására is használni. A maradék egy szem-pointer. Ez a felvesz/használ/beszél jele, tárgyak esetében vagy automatikusan használja (pl. ajtó, gyertya), vagy egy kis ablak jelenik meg, a tárgy nevével, értékével, és hogy **GET/USE**. A **GET**-tel inkább zsebrevágjuk, a **USE**-zal előbb kipróbáljuk (majd azután vágjuk zsebre). Lények esetében kirajzol egy csíkot, amin az egészségi állapotát láthatjuk, alatta a szintjét (szörnyek esetében ezt inkább **HD**-nak hívják, de ez mindegy), ami egy kicsit azért túlzás. Legalul megjelenhet egy **TALK** pont is, amit sokszor nem árt kipróbálni harc előtt/helyett.



Adunk egy kis bestiáriumot is, csak a található intelligens formákról:

WILD MUL — Az arénaőröknél jobb harcosok, a szabadban mint egy **DEFILER** testőrei vannak. Két bunkót használnak, könnyű páncélzatot.

RENEGATE HALFLING — Gyenge ellenfelek.

GUARD — Félóriások. Sokszor támadnak, nagyot sebeznek és sok HP-jük van. A szabadban ők is mint **DEFILER** csatlósok futkároznak. Két bunkóval harcolnak.

ARENA GUARD/CITY GUARD — Város, szabad — ember őrök, három HD-sak, úgyhogy gyengék. Sokszor kell majd összeakaszkodni velük, íjat nagyon szívesen használnak. Másik fegyverük a csonthosszúkard, páncélzatuk bőr, de nem teljes.

SLAVER — Ezek is ember harcosok, nem túl sokra jók.

TEMPLAR — A játékban mindig rossz emberek, papi varázslatok, néha jó szerkókkal. Kevés HP.

DEFILER — Ezek a gonosz varázslók, veszélyes figurák. HP-jük persze kevés. Jó cuccok.

THRI-KREEN — Sáskaharcosok. Nagyon sokszor támadnak, alacsonyabb szintű karakterek ellen igen veszélyesek, mert harapásuk meg is bénithat egy időre. Gyorsak.

TOHR-KREEN — A sáskaharcosok elitje, a nemes-sáskák. Bénítás helyett mérgeznek, HP-jük még több van.

SILT RUNNER — Sivatagi hüllőmanusok. Egy picit rosszabbak csak mint az **ARENA GUARD**.

MIND FOLK — Kedves kék pasasok, nem tudnak szinte egyáltalán harcolni.

DARK SPIDER — Fekete, nagy, okos pókok. Sokuk tud varázsolni is.

MAGERA — Óriási, izmos és méretükhöz képest intelligens humanoidok. Ahhoz képest, hogy mennyire közismertek és az egyik legtöbbet ábrázolt humanoid *Athason*, a boxed setben szó sem esik róla.

A kezelésről minden fontosat le is írtunk, akkor lássuk a kankot (mivel medve nincs Athason).

A Hatalmas és Mindenható *Tecktuktitlay* (továbbiakban csak Tóni, Teki, Teknős), aki többek között az **Élet Apjának** hívja magát és a **Két Hold Urának**. Ő mondjuk tényleg varázsló, de azért korántsem olyan ügyes, mint ahogy a frappáns, elmés és szerény neve mutatja, de azt senki nem kérdőjelezi meg, hogy a legnagyobb létszámú hadsereget, és a legjobb gladiátorokat ő birtokolja, igaz, a magas létszám ellenére nem is lenne esélye valami szuperhatalomra (mármint több városállam felett).

Valahogy mi is a kezei közé kerültünk, s most az áldozások utáni napon egy hatalmas gladiátor-játékra került sor. A résztvevők között találtuk magunkat.

Mielőtt kimennénk a kerítésen kívülre, adjunk magunkra pár varázslatot (kezdő kollekció: **GRAFT WEAPON, FLESH ARMOR, MIND BLANK, BLESS, ARMOR, SHIELD, BARKSKIN**). Amint kiértünk, egy kedves figura, a riporter funkciót betöltő bemondó (**ANNOUNCER**) ránk nyittatja az aréna készletének egy darabját. Félszerzetek, vad mulok, sligek vagy daggoranok fognak minket lerohanni, de ne késlekedjünk a nyitással.

Egy kicsit nem árt elhúzni a menetet, mert akkor fog tombolni a közönség (a szexfilmekben is így szokták). Ha tetszett a show, pénzt fognak körénk dobálni (azért a szexfilmekben már nem így van), amit a legjobb összeszedegetni. Ha valaki nagyon könnyen bírta az első menetet, várjon még egy kicsit, s jöhet a második (jó, megint hasonlóság a szexfilmekkel!), mert a bemondó megúnja, hogy ott ácsorgunk, vagy valami rosszat szólunk vissza neki (a legjobb egyáltalán nem visszaszólni neki).

Ha meg vagyunk elégedve mindennel, mehetünk vissza a kerítéshez, ott be, majd a kapuhoz. És végre beértünk a rabszolgatelepre. Egy *Kurzal* nevű koponya sürget minket vissza a putriba, egy kis beszélgetésre azért hajlandó. Megvesztegetéssel nem érdemes sokat próbálkoznunk, mert sosem lesz neki elég a pénz. Lehet viszont venni tőle egy edényt, amibe tehetünk majd vizet, de mivel egy úgyis lesz majd a putriban, s azt is csak az XP kedvéért töltjük meg, ne pazaroljuk a pénzt. Követssük, kinyit nekünk egy ajtót és elmondja, hogy hol is lehet pihenni, és másnap álljunk készen, mert megyünk vissza megint egy körre.

Nézzük meg akkor a telepet. Állítsuk le azt a rohangáló, *Trustee* nevű palit, ő egész értelmeseket tud mondani az ittlakókról. *Mirton*, aki a baloldalon a 3. szobában lakik, egy elég antipatikus jellem, mindenkiből csak a pénzt nézi ki. Mi inkább úgy fogalmazunk, eléggé racionális gondolkodásmóddal megáldott ember. Csak mert mindenki magából indul ki. Ha meglátogatjuk, akkor elmondja, hogy az aréna déli részében ki van kötve egy ember, s van nála egy gem is, amit ha elhozunk neki, akkor odaadja *Kurzal*nak, s meg is szökhetünk. Az arénában arrafelé hulla-jelölt ugyan van, de drágakő nincs. Az meg a másik, hogy a vesztegetéshez minek kell még egy harmadik ember is. Szökési terveink kovácsolását akkor már el is kezdtük.

A putriban két banda van, de *Scar* (**Heg**) bandája a vezető és *Scar* maga a putrikirály, mert ő a legjobb harcos. *Menol* is majdnem ugyanolyan jól küzd az arénában, csak épp a fejében több a hiány. *Dinos* a kukta, aki persze inkább a templaroknak főz, mint nekünk, de azért jó fickó. Ha be akarunk menni hozzá, *Trustee* kinyitja nekünk az ajtót. *Gilal* is érdekes lesz, ő a jobb soron a bal oldalon fetreng a szalmáján. Az a hír járja, hogy egyszer már megszökött.

Trustee maga pedig kedves volt a templarokhoz, s amikor lesérült, megkapta azt az engedményt, hogy nem kellett harcolnia.

Nézzünk el *Dinos*hoz. Kis duma után hagyjuk megint magára, keressünk egy vizeskőcsögöt, s merítsünk bele vizet a kádból (az a DK-i sarokban van). Ugorjunk fel *Gilal*hoz, aki el akarna nekünk valamit mesélni, de ekkor kattan a fejében valami, és azonnal lekómázza magát. Fussunk vissza *Dinos*hoz, hátha segít *Gilal*on valamit. *Dinos* azt kéri, vigyük el *Gilal*hoz, tehát fussunk vele együtt vissza. *Dinos* egy kézrátételt nyom a kattogós fejű kómababára, aki visszatér. Pszi! *Gilal* most már vigyorogva elmondja, hogy tényleg megszökött egyszer, a szörnyketrecek északnyugati részénél van egy rács, amit a legjobb majd feltépnünk. Él is szökött a sivatagba, de mielőtt elérte volna a legközelebbi falut, eltört a lába és elkapták. Visszacipelték ide, majd egy templar bebiztosította, hogy senkinek nem fogja elmondani a szökést (vicces fiú lehetett, miért nem ölte meg inkább, azt biztosabb).

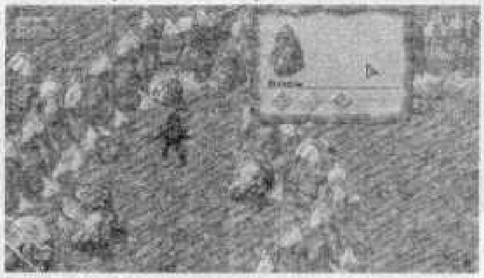
A terv már egész jó, a kérdés viszont az, hogy juthatunk át a szörnykamrákhoz. Most keressük fel azokat a szalmabálákat, ahol nincs senki, s kutassuk át, mert pár értékes cuccot találhatunk (értsd gemek). Baloldalon a második helyiség le van zárva. Nosza, feszítsük fel vagy nyittassuk ki a tolvajjal. Ha beértünk az ajtó bezáródik, s egy büdös zombi ront ránk. Kifele menet is szét kell kapni az ajtót utána.

*Scar*ék és *Menol*ék bandája csak akkor lesz velünk hajlandó szóba állni, ha már voltunk háromszor az arénában. Akkor most keressük fel a tűzhelyes helyet, ott **USE**-oljuk a kör alakú kőrakás (kőrrakás). **THE PARTY RESTS**. Oké, újult erővel mehetünk ki megint arénázni, majd vissza, aztán aludni, megint ki, vissza.

Most már a szökésen kezdünk el gondolkozni, de ha valaki plusz előnnyel szeretne indulni, nem árt, ha még kihasználja a gladiátor-élet adta lehetőségeket (sok XP és $ gyűjtés). Mielőtt elaludnánk menjünk *Menol*ék felé, akiknek véletlenül épp kihallgatjuk egy beszélgetését, miszerint valamit rejtegetnek a szalmákban. Ha voltunk 3-szor az arénában, akkor ők is hajlandóak lesznek szóba ülni velünk, de a tervük nevetségesen gyenge. Faggassuk őket tovább a szalmáról, s kutassuk mi át. Ekkor ránktámadnak, de gyors verekedés után miénk az a sok pénz, amit rejtegettek. Keressük fel *Scar*t is, és ő végre egy épelméjű tervet fog elmondani: megbeszélte *Legcrusher*rel, hogy kiállhatunk egymás ellen az arénában. Nos, amikor meglátjuk egymást, rohanjunk a NY-i ajtó felé, s ott közös erővel benyitunk majd, mert a zárja már elég gyenge.



Megfogadandó tanács. Reggel az arénában persze velük fogunk kiállni, és válaszoljunk óvatosan, mert megeshet, hogy a rossz válasz miatt harcolnunk kell velük, a szökést meg fújhatjuk. Ha OK, fussunk a kolosszeum bal feléhez, ahol a szörnyfejes kapunál várjuk be *Scar*ékat, így bent is vagyunk.
Gyors harcokra számíthatunk, majd *Scar*ék elindulnak délre, de te inkább menjünk északnyugatra, a rácshoz. A lehető leggyorsabb út az ajánlott, mert még nem vagyunk túl erősek. A rácshoz érve lehet próbálkozni zárnyitással, csak az nem túl valószínű, hogy sikerül. A másik, a **RIP** viszont esélyesebb. Menjünk le.



Odalent egy nagy csatornarendszer vár minket, telis-tele patkányemberekkel meg hasonló dolgokkal. Amint leérünk, egy szörnyen vicsorgó patkány förmed ránk, miszerint fizessünk az áthaladásért. Elég ha jól ráijesztünk (**LET US GO, OR DIE!**), mert nem túl bátrak. Nem sokkal később *Churr*, az itteni főpatkány fog megérkezni. Ne áruljuk el, hogy szökött gladiátorok vagyunk, mert akkor rögtön riadóztatja az őrséget (**I'M A SEWER INSPECTOR**). Felkér minket, hogy vezessük azt a csapatot, aminek segítségével leigázzák a felsőrészi patkányembereket. Pár morzsát tudhatunk meg egy *Milquetz* nevű bukott templarról és egy lányról is, meg hogy van idelent egy templom is.

Az emberei el is kezdenek követni minket, de a népirtás helyett keressük fel a templomot (ha valamikor az utunkban lenne egy fickó vagy bármi **NPC, TALK**-kal meg lehet kérni, hogy húzzon arébb). Ez ott van, ahol nagyon sok patkány áll egy ember körül. Az útbaeső ajtókat a sárga kerekekkel lehet kinyitni. Délen végig, ott fel, az első fordulónál vegyük utunkat dél felé, majd oda az emberhez. Nem árt ezt minél gyorsabban megcsinálni, nehogy a minket követők valami balhét csináljanak. Mondjuk az ajtónállóknak, hogy **PRAISE** ..., így csak majd a templomban kell csatázni. *Milquetz* egy kitagadott templar, aki úgy akar visszakerülni *Teki* udvarába, hogy összefogja a patkányembereket és segítségükkel jelentős területeket foglal el *Toni* számára. Most éppen egy lány-patkány szívét tépné ki hamarosan, ám megakadályozhatjuk, ha a lelkére beszélünk. Bármit mondhatunk neki, úgyis harc lesz a vége, de ha az **I AM AT YOUR COMMAND**-dal válaszolunk, akkor a legjobb újból tölteni.

A mészárlás után keressünk egy kart, aminek segítségével az északra nyíló ajtót kinyithatjuk. Odabent kutassuk át a cuccait, érdemes, majd vagdossuk el a lány kötelékeit. A kar sárgás színű, a cuccok között meg van egy varázstekercs, egy szöveg, amely *Dagolar*ról szól, valamint van egy **FÉMKARD** is! A lány nagyon riadt, mert tudja, hogy a telepe ellen hamarosan támadást fognak intézni. Megkér minket, hogy a lehető leghamarabb vigyük el az apjához. Tegyük amit kér. Az apuci boldog, de hogy még boldogabb legyen, mondjuk neki, hogy **I'LL HELP...** Amilyen gyorsan csak tudunk, fussunk el ahova vezetnek minket, a templomukhoz, mert amint odaérünk, támadnak. Elég sok helyre kell megosztani az erőnket, és figyeljünk arra, nehogy az ellenséges patkányok beérjenek a koponyákkal teli terembe.

Győzelem esetén egy **HELM OF CONTEMPLATION**-t kapunk, ami a veszélyes pillantás-támadásokat tükrözi vissza (azzal ellentétben, amit majd az írnok fog mondani róla), kifejezetten jól jön majd a **SAND HOWLER**-ek bénító pislogása ellen. Megkérnek minket, nézzünk el a **SKULL ELDER**, a Koponyavénekhez, majd ők segítenek innen megszökni.

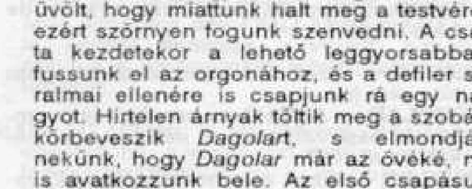
A Koponyavének elmondják, hogy két kiút van, egy fő és egy titkos. A főkijáratot természetesen őrzik, a titkos meg nem található meg egykönnyen (ezért titkos). Az ajtót kinyitó kar egy közeli lefolyóban van, és oda is irányítanak minket, ha egy tálat magunkkal cipelünk. Beszélhetünk velük még egy bizonyos botról és egy még bizonyosabb *Dagolar*ról is, csakhogy nem hajlandóak túl sokat elárulni róla. Még a teremben kutassuk át a **SEWER**-eket (lefolyókat), és lőn csoda! Az egyikben egy **PARTING STAFF** nevű mágikus (+1) botot lelünk. Kapjuk fel akkor az egyik tálat és az irányításával menjünk a megadott helyre, nyissuk ki a titkos kijáratot, de még mielőtt utunkat a szabadba vennénk, pihenjünk le a tarik táborában.
Kimenetel előtt fakultatív program *Dagolar* rejtett birodalmát meglátogatni (de ide később is visszajöhetünk, ha már tapasztaltabbak vagyunk). Az odavezető utat a **PARTING STAFF** mutatja (arra fog húzni, amerre az átjáró is van).
Ebbe a lyukba úgy lehet bejutni, ha a szennyvizesés-szerű függöny mellett megállunk és USE-oljuk a **PARTING STAFF**-ot. A víz kettéválik, és az út már szabad is lejjebb.

Dagolar katakombáiban legelőször **DAGORAN SLIME**-okat, majd egy patkányembert találunk, aki arra kér minket, hogy segítsünk neki elpusztítani *Dagolar*t, mert már utál a szolgálatában lenni. Ha segítünk neki, akkor egy csomó titkot elárul, mert ő már nagyon régóta lakik itt, majdnem mindent tud. Fogadjuk fel. Először is négy nyakláncot kell szereznünk, ehhez a legegyszerűbb, ha négy őrt lekaszabolunk, s elvesszük tőlük. A nyakláncok ahhoz kellenek, hogy ne támadjanak meg minket a vrockok, amelyek a Sokszemű Kaput vigyázzák. Neki nem lesz szüksége nyakláncra, őt már itt jól ismerik. útban az őrök felé néhány zombi fog ránkrohanni, a legegyszerűbb elturnólni őket.

Ha megvan mind a 4 nyaklánc, át is mehetünk a kapun, de arra gondoljunk, hogy onnan kijönni már csak akkor lehet, ha *Dagolar* hulla. A kapu után egy szobrokkal teli terembe jutunk, amelynek a távoli részen *Keldar*, az őrült áll. A lehető leggyorsabban öljük meg, egyetlen csapással, de ha ezt még nem tudjuk megcsinálni, akkor be se jöjjünk *Dagolar* katakombáiba. Ha egy kicsit is teketóriáznánk, tucatnyi szörnyet idézne meg, ő maga pedig elteleportálna. Halála esetén még firkant egy utolsót a nevekkel teli könyvébe, majd elpihen. A terem tele van *Dagolar* áldozataival, mindegyik hatalmas kínzásokat él át, mindegyik bele van valamibe kényszerítve. Az egyik rémálmokból szőtt faliszőnyegben szenved (érdemes megnézni), a másik szobrokban bűnhődik. Az egerember inkább tovább siettet minket, neki valahogy nem szimpatikus a terem.

Továbbmenve: a következő termekbe érdemes belekeveredni:

- **Bojler**: Vizet melegít kísérletei számára. Különféle varázsporokkal lehet szórakozni, hogy melyik mit csinál forró vízzel/gőzzel keverve. A legtöbb káros, például eltünteti az összes cuccot, vagy a közelbe lepakolja mindet (vagy azt amelyik megdobta a mentőt). A legegyszerűbb kihagyni.
- **Állatketrec**: Két állat van két ketrecben, de egyiket se közelítsük meg nagyon, mert egy kis sebződés lesz a jutalmunk.
- **Gorbunix, a zombi**: Ez már fontos hely. Rágcsáló barátunk azt ajánlja, ne menjünk be, mert szörnyű egy vad. Azért próbáljuk ki. Odabent nem sok értelmeset lehet vele beszélni, de rothadása közben egy tekercset ad. A tekercsből és a zombikhoz képest szuperintelligens válaszaiból a következő derül ki: *Dagolar* valamikor nem túl készakarva halálosan megsebesítette bátyját, *Gorbunix*ot. Egyetlen megoldás kínálkozott életben tartása érdekében: hogy zombit csinál belőle. Azóta *Dagolar* nem mer szembekerülni bátyjával, annyira retteg a gondolattól, hogy még mindig nem bocsátott neki meg, pedig *Dagolar* SZERETI *Gorbunix*ot. Ezért ide inkább elzárta. *Gorbunix* „elmondja" még, hogy már régen megbocsátott az öcskösnek, s szeretne elmenni hozzá, de egyre jobban veszít már emlékezetéből (**HELP ..., YOU WANT TO GO WITH ME?, YOU WANT TO GO TO DAGOLAR?, OKAY**). Segítsünk rajta, s be is zsebelhetünk 1000 XP-t. Amint kilépünk az ajtón, hihetetlen dolog történik: *Mar*, a tari nem volt más, mint *Dagolar* maga, álcában! Meglátva testvérét, kétségbeesetten elteleportál.
- **Kör, könyvvel**: A sarokban van pár veder tyri nyálka, amiket a kör közepére boríthatunk, majd az ottlévő könyvből felolvasva, *Dagolar*-nyálkává válik, és persze ránktámad.
- **Börtön**: Tele foglyokkal, de ha valamelyikkel is úgy próbálnál beszélni, hogy rajtunk van a nyaklánc, a fogoly menten elporlad. Nem mintha nyaklánc nélkül sok értelmeset mondanának.
- **Árnyak**: Lávás helyen vannak, harcon kívül mást nem tudnak.
- **Tűzes átjáró**: innen utunk majdnem egyenesen *Dagolar* szobájába vezet. Az átjárón senki nem hajlandó keresztülmenni, míg *Gorbunix*, aki velünk mászkál, vállalkozik és rááll a túloldalon lévő platóra, így a tűz kialszik.
- **Dagolar szobája**: *Gorbunix* nagyon megörül *Dagolar*nak és éppen átölelné az öccsét, mikor az, kényszerképzeteitől vezérelve szemének pillantásával dezintegrálja a zombi-tesót. Hoppá, lehet, hogy mégsem ajánlatos összeakasztani a bajszunkat vele? Egy kis merengés után felüvölt, hogy miattunk halt meg a testvére, ezért szörnyen fogunk szenvedni. A csata kezdetekor a lehető leggyorsabban fussunk el az orgonához, és a defiler siralmai ellenére is csapjunk rá egy nagyot. Hirtelen árnyak töltik meg a szobát, körbeveszik *Dagolar*t, s elmondják nekünk, hogy *Dagolar* már az övéké, ne is avatkozzunk bele. Az első csapásuk után *Dagolar* egy ugyanolyan börtönbe kerül, mint amilyenbe ő is sok tucat embert zárt (úgy néz ki, mint a **POLTERGEIST II**-ben az asztrális síkbéli szörnyek).



Mi meg rengeteg XP-t kapunk, 12000-t! Azonkívül halom cool varázstárgyat, pl. +3-as tőr, amely növeli a karizmát is, **WAND OF CONTROL BODY**, és egy köpenyt. Innen nem messze van a szobája, ahol még néhány klassz dolog van: tekercs a **MIRROR IMAGE**-ről és egy **WAND OF MISSILES**.

ideje kimenni a felszínre. Kilépéskor is kapunk XP-t, öt egész ezeret. Azért ne gondoljuk, hogy már szabadok is vagyunk. Az ültetvényekre kerültünk, ahol jópár rabszolga és egy marék őr van. A főszennyvízcső előtt, a főkapunál és a jobboldali kijáratnál tömörülnek. Két rabszolga hasznos is lehet, először keressük azt, amelyiket Öreg Egyszeműnek neveznek, tizenhét szeme miatt. Öreg fickó már (lehet, hogy a másik nevét emiatt kapta?), de azért annyiban segít, hogy megmutatja az utat a kijárat felé. Válasszuk amelyiket akarjuk, mert ugyan a jobboldalinál kevesebb az őr, az onnan nyíló helyszín igen veszélyes, míg az északin keresztül rögtön egy **REST**-helyre juthatunk. A másik rabszolga megígéri, hogy ha segítünk neki kiszökni, elárulja a gem helyét, ami egy obeliszkba kell (ezekről egy kicsit később). úgy jó, ha már az őrök leütése után mész vissza hozzá.
Ha kimentél, akkor kezdődjön a nagy felfedezés:

1) HELYSZÍN

Amint beérünk, láthatjuk, hogy egy csoport ember retteg a mező közepén, széttörött karavánkocsikkal. Az a gondjuk, hogy hamarosan megint lecsapnak rájuk a magerák. Előzőleg embereik nagy részét már megölték vagy elvitték rabszolgának, mert harcosaik éppen elmentek valahova. Nagy eséllyel a magerákon győzedelmeskedhetünk. Utána az emberek arra kérnek meg minket, hogy ha már itt vagyunk, menjünk el akkor északra, és az ott fogvatartott rokonaikat is hozzuk vissza. Egy hídon ajánlott átkelnünk, majd már távolról megtüzdelni a magerákat. Apropó, híd. Amikor áthaladunk rajta nem csata-üzemmódban, valami olyasmi megjegyzést olvashatunk, hogy itt le lehetne menni, csak kötél kéne. Ezt egy kicsit majd később fogjuk megpróbálni. Futás vissza a karavánkocsisokhoz, akik az éppen idejében érkező harcosokhoz továbbítják üres markainkat. A fighter bácsik odavannak, ránk is sóznak a tettünkért egy +1-es szarpengét.

2) HELYSZÍN

Több érdekes dolgot is rejt. Az egyik egy kékköpenyes írnok, aki titokban szimpatizál a Fátylas Szövetséggel (**VEILED ALLIANCE**, a preserver varázslók földalatti mozgalma). Mivel abban biztos, hogy mi ezzel szövetségbe fogunk kerülni, ránksóz egy-két dolgot, egy wandot meg egy gemet, amit a közeli obeliszk tetején talált. És ha megkérjük mond is valami infót varázstárgyainkról. A tárgyakat fogadjuk el nyugodt szívvel és bólogassunk nagyokat arra, hogy feltétlenül átadjuk a Fátylas Szövetségnek. Az obeliszkről való hatalmas drágakövet egyelőre őrizzük meg, mert majd nagyobb lesz az értéke, ha egy bot is a birtokunkat képezi (Llod botja).
Egy elf vagy félelf figura is itt verte fel a sátrát. Másszunk fel hozzá a sziklákra. Küldetéseket ajánl fel varázskomponensek megszerzéséért, cserébe pedig mágikus holmikat ad. Bővebben lásd a mellék-küldetéseknél.
A harmadik egy állatidomár, aki azzal tölti el a drága idejét, hogy ijesztő skorpió-forma szörnyeket, **MASTYRIAL**-okat idomít. Terve az, hogy átmegy a Gyűrűs-hegységen (ahol sok a víz és erdők is vannak), de az átkeléshez a szokásos állatok nem nagyon használhatók, mert hamar lezuhannak a meredek sziklákról. Ezért idomította be ezt a mastyrialt, mivel a hosszú, mozgékony lába nagy előny. Egy dologért viszont hajlandó lenne elcserélni, hiszen a Gyűrűs-hegység mögötti területen, **Hinterlands** táján, a legértékesebb dolgok egyike a Só. Ha hozunk neki pár kilót, oda is sózza. A fonákja az, hogy hiába vesszük meg tőle a vadállatot, az nem fog velünk tartani sehova.

3) HELYSZÍN

A sivatag déli részénél egy ember vert tanyát, s itt mi is pihenhetünk. Nem messze ***Egrus***tól — mert ez a neve, s hülyék lennénk, ha azzal szeretnénk megkeverni az olvasót, hogy olyan fickónak hozzuk fel a nevét, akiről még szó sincs, mellesleg ő az egyedüli élő ember rajtunk kívül a színen — egy puffadt hulla bőre aszalódik csendesen a tűző bíbor nap heve alatt. Retkes körmei letörtek, a szemét meg már elvitték a kisebb rovarok. A szőrös, barnás keze még így is erősen kulcsolódik egy papírosra, amelyben hírt vitt egy **Teaquetzl** nevű falunak, hogy hamarosan **Draj** sereget indít, amellyel végleg eltapossa a lázadó falvakat. ***Egrus*** higgadtan megkér minket, hogy csak ne csináljuk ügyet a dologból, mert ez ellen már nincs mit tenni. Helyette inkább ***Egrus***t hagyjuk.

Egy hüllőember is vágtat fel s alá a sivatag északi felénél, *Laussa* a neve és nőnemű. Nemrég hagyta el az előző törzsét, ami a Szürke Szigetek nevet viselte és egy **SEA OF SILT** (portenger-szerű) közepén volt. Az odavezető alagút azóta már beomlott, de amúgy se gond, mert épp elhagyta a szigetet, tudniillik párját bajban megölte egy ember, szóval párját párbajban ölte meg egy ember. Később még érünk valamit ezzel a törzstelen nősténnyel, de egy kicsit legyetek még türelemmel.

4) HELYSZÍN

Elértünk végre abba a faluba, ahol menedéket kaphatunk: **TEAQUETZL**. A kapuban őrök fogadnak minket, és azt ajánlják, hogy menjünk hamar a főnökükhöz, *Chahl*hoz, aki most a falu kultúrházában tart megbeszélést. Épp csodálatos haditervét részletezi a többiek előtt:

— Itt áttörünk. Ki az? — fordul fel(énk) a magabiztos főnök
— Épp erre jártunk, meg vót is egy kevéske hely a vinyón, gondoltuk feltesszük a Dárksunyt, oszt emegyegetünk a végére.
— És?
— Úgy véltük kend, mint hatalmas eNPéCé, tud maj segíteni valamit a továbbjutásban.
— Hohó, kőne, mi? No, nem bánom, de csak ha megígéritek, hogy senkinek nem mondjátok el, mer akkor Tejakecelben istentelenül megcsappanna a turisták száma. Nem elég, hogy a fele otthagyja a fogát abban a franya sivatagban, a maradék alig vásál valamit az sport- és vadászijászat vagy a fegyverbótban.
— Megígérjük...

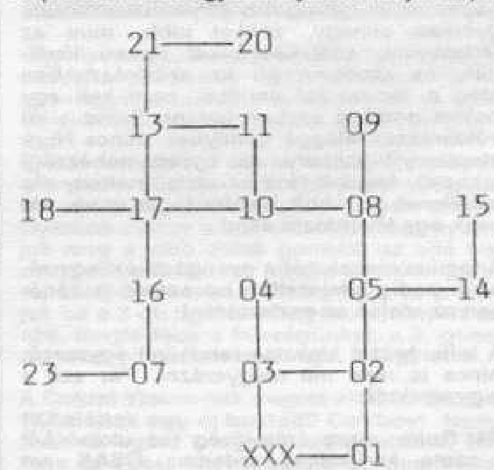
Ekkor *Chahl* hosszú mesébe fogott, de ezekre már csak a következő részben fog sor kerülni, most még lenyomjuk, hogy mit lehet tenni a faluban, meg milyen vonalon induljunk el, de részletezni hely hiánya miatt a CoV 41. számában fogjuk.

Chahl is egy szökött rabszolga, méghozzá mul. **Nibenay**ban volt gladiátor (**Nibenay** a szomszédos városállam), utána egy ideig egy templar alá tartozott, de egyszer egy hosszabb útra indult vele, és buszra kellett szállnia. A történethez hozzátartozik még, hogy a templar gazdájának az volt a heppje, hogy mindig zöldes uniformisokba bújt, és a vállapon lévő fehér csillagokat állandóan cérnán lógatta. Azért utazott el *Chahl*lal együtt, hogy egy próféciát megakadályozzon, miszerint az első tehén miatt, amely napszemüveges, lapos és nikotinszagú, **Draj** varázslókirályának hatalma le fog apadni. De a gondot azzal megoldhatja, ha a tehénbe a tőgyeknél (amelyet bizonyára földöntúli hatalmak fognak őrizni) egy ötcentis pengét beleszúr. Mivel **Draj** varázslókirályánál dolgozott unokaöccse, el akart menni és elmondani a próféciát a királynak, hogy ezzel is elősegítse unokaöccse előmenetelét. Épp *Chahl*lal ácsorgott a buszmegállóban, amikor villámként csapott belé a felismerés: a prófécia tehene ott van, nem messze tőle. Minden stimmelt: a tehénen volt napszemüveg, a nikotin szagát az egész megállóban erősen érezni lehetett, a tehén meg igen lapos volt, mert valójában mágikus úton egy ruhadarabba szőtték (legalábbis így gondolta a templar). Hamar rájött, hogy most kell cselekednie, mert ha az a tag leszáll a buszról, késő lesz. Odafurakodott a közelébe, egész idő alatt le nem véve a szemét áldozatáról. A tőgy ugyan nem volt rajta a képen, de valami hasonló dudorodott onnan nem messze, lefelé (minden bizonnyal cigisdoboz lehetett csak). Előkapta a pengét, de még zubbonya ujjában rejtegette, ám abban a pillanatban, amikor lecsapott volna áldozatára, a busz megérkezett. Átkozódott ugyan, de azért követte a férfit, akinek a fülcimpájában egy kis lyuk volt, azonkívül furcsa kalapot viselt és levelekkel volt tömve a zsebe. Közelebb férkőzött az ismeretlenhez és amikor senki nem figyelt oda, megragadta „azt", hogy egy szempillantás alatt végezzen áldozatával, ám ekkor! Az ismeretlen férfi hangja elvékonyodott, majd normális frekvenciára visszatért és fülsüketítően elordította magát: „Viszed el a koszos mancsaidat a lábaim közül, te rohadt buzi!" (ezt hívják úgy, hogy remineszcencia).



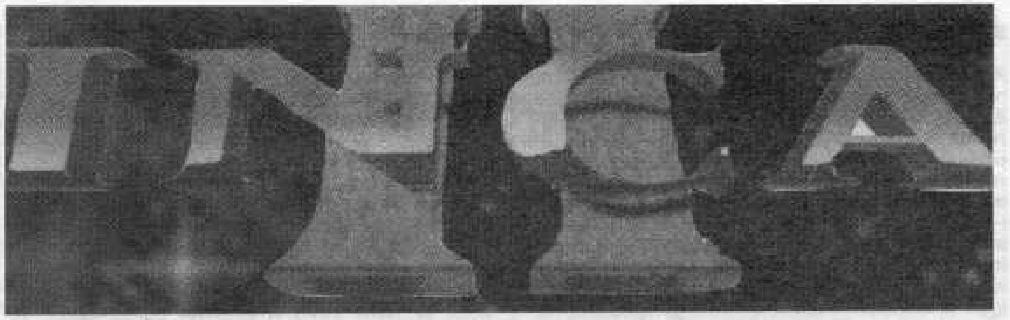
A következő másodpercben az egész buszra néma csend szállt, még a motor köhögése és szokásos nyikorgás is elhallgatott. A templar ijedtében kiugrott az ablakon, egyenesen egy másik autó alá, és szörnyethalt. *Chahl* pedig megszökött. És egy *Katura* nevű gyermeket is vitt magával.

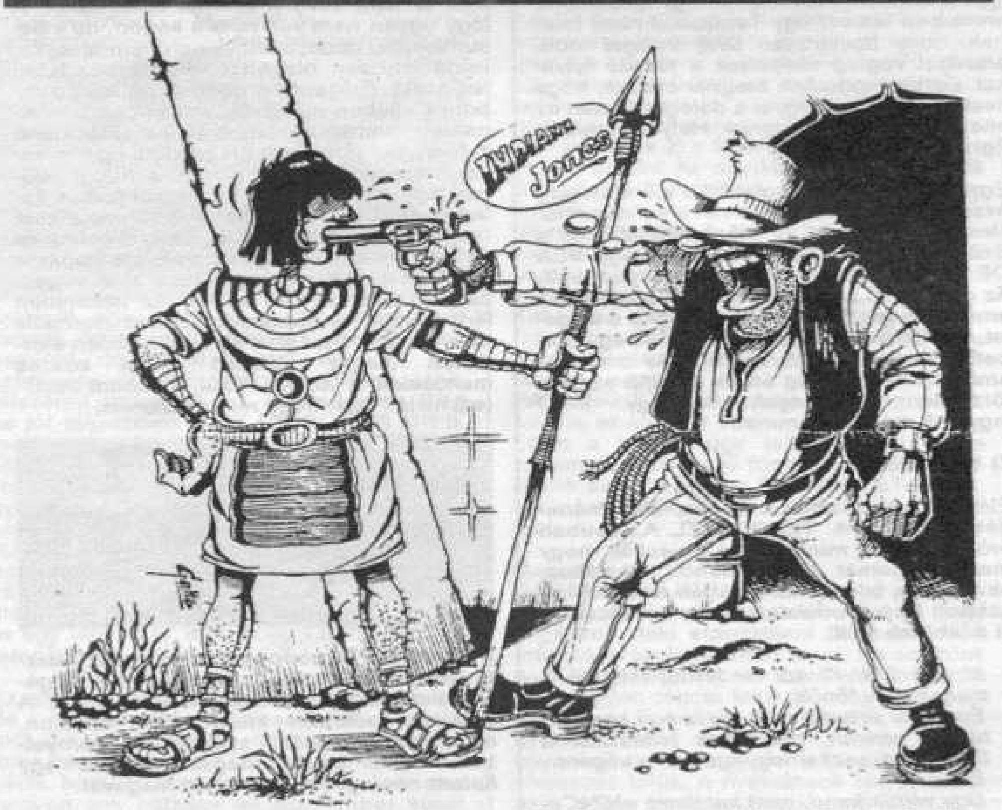
Hamarosan, pár másik ember segítségével megalapították *Tejakecel* falvát...
...és a történet folytatódik, egy hónap múlva, de addig is:
Vállaljuk el a feladatot, hogy szövetségeseket szerzünk **Tejakecel**nek a többi faluból, és visszaverjük a **draji** sereget
Végül az egyetlen térkép-szerűség, amire szükség lehet a játékban: a sivatagi áttekintő (a számok az egyes helyszíneket jelölik).



A legjobb, ha valaki sokat mászkál a maga feje után, mert mindent nem tudunk leírni, a játékkal meg így a legjobb megismerkedni és így is lehet megszeretni.

● *HáPI*





Huh! Itt a várva várt folytatás, a ***WIRACOCHA***, vagy ismertebb nevén INCA 2. Sajna a **hang** tekintetében semmi változást nem hozott az eltelt esztendő: ez a *Coctel*-produkció is csak **Adlib**-ot ismer. **Roland**, netalán **GUS**? Ugyan már, a jobb kártyákat messze elkerüli! Sajna a *GUS* **SBOS**-e kifagy (jó szokása szerint), így **GUS**-osok jó esetben is csak a **No sound**-opciót 'élvezhetik'. A prog fut 2 megás gépen is, és gyengébb 386-okon is simán, gyorsan elmegy, sokkal jobb, mint az ***Origin***-féle, *486DX2-ajánlott* típusú lövöldék, és ráadásul pl. az akciórészekben elég a mouse-zal variálni, nem kell egy halom gombot észben tartani. Sajna a lövöldrészek eléggé könnyűek (nincs *Hurtmeplenty/Nightmare* és egyéb nehézségi fokozat). Ajánlott rész az utolsó néhány akciójelenet (a többit halálra fogja únni), aki csak úgy lövöldözni akar!

A logikai részek néha gyengécskék, egy részük pedig kifejezetten bosszantó (különösen az utolsó az aszteroidán).

A billentyűzet kiosztás rendkívül egyszerű, nincs is rajta mit magyarázni. Pár szó a fegyverekről:

F1: Guns: sima örök-löveg (az utolsó két csata kivételével érdemes **CSAK** ezt használni!)
F2: Rakéták, nem túl jók, ezek sem célkövetősek, és nem is okoznak nagy rombolást.
F3: Torpedók: közeli célpontok esetén nagyon hatásosak, egy darab belőlük elég bármire.
F4: Messzi, egymáshoz közel levő célpontokra tartogassuk ezeket is (főleg a már említett két király arcade részre).
F5: a mentőküldetésben használjuk.

Csata közben a bal alsó képernyő mutatja azt, hogy hány százalék az '**F1**'-gyel történő találat esélye (háromezres távolságnál még **0**), valamint a befogott célpont távolságát.

A célkereszt — ami természetesen nem azonos a befogó vörös keresztekkel — alja mutatja a sebességet (max. 234, automatikusan változik csatában, manuálisan a '**bal Shift**'-tel növelhető), valamint egy sárga vonallal az épp befogott célpont irányát (ha jobbra fel mutat, akkor az egeret jobbra fel kell húzni s i.t.).

A szereposztásról: *El Dorado* (a Birodalom Nagy Inkája) fia, **Atahualpa** lennénk. Itt köszön ránk az 1. rész: **HUARACHICO**.

Az őr elmodja, hogy atyánk a két kapu mögött vár. Az egyiken bemenve sima lövöldözésben, a másikon pedig puzzle-összehozásra kell majd fanyalodnunk. Ez utóbbi a gyorsabb: **The Gate of Wisdom**:
Szedjük fel a földről a csődarabot, valamint az őr fejéről a madártollat. A csövet rakjuk a bal oldali szobor feje fölötti nyílásba, majd csiklandozzuk meg a tollal a szobor talpát. Az egyik rács kinyílik.
Ugyanezt tegyük meg a jobb oldali szoborral is (szedjük újra fel a csövet, rakjuk a jobb szobor fölé...).
Végül, ha mindkét rács eltűnt, click a kijáratra.

A másik ajtó pedig: **The Gate of the Strength**
Rögtön egy, a **Tumi**-hoz hasonló űrhajóban találjuk magunkat. A feladat egyszerű: lőjük ki szép sorban, egyet sem kihagyva, a fejszobrokat. Elég lesz az '**F1**'-es normál tűz használata. Nehézségek csak a menet legvégén várnak majd (de ha a célkereszt pozícionálóvonalára koncentrálunk, semmi baj nem lesz).

Találkozunk ***El Dorado***-val, aki hamarosan rátér a tárgyra; nagy veszély fenyegeti a Birodalmat stb..., és bemutat egy repülőszeműveges kersekedőnek, aki szintén szól a fenyegetésről, elmondja, a tanácskozás elején felvillantott aszteroidán, ***Lord Aguirre*** vezetésével, gyűlekezik az ellen...
Végül, mivel ócsárolni merészeli az inkák erejét, s ezt személy szerint nem tűrjük, pillanatok alatt kint találjuk magunkat.

Magányunkban ***Donna Angelina*** zavar meg, aki közli, hogy nem bízik az idegenben, és jó lenne, ha mi járnánk végére a dolgoknak, pl. apánk *Tumi*-jával. Amivel csak egy a gond, hogy őrzik...

Tehát, a **második rész**: a Tumi elrablása (**puzzle**).
Először a screen baloldalán látható kakaóleveleket szedjük le a kötélről, majd (jobb-click-kel eltűntetve a fölösleges leveleket), magát a kötelet is, karóstul. Ez utóbbival clickeljünk a kapura (teljesen jobbra kimenve, a kapu feletti két átellenes kődarabra click!). Látszik, a karó végére kötött kötél belóg a kerítés mögé, ahol viszont elrejtőzhetünk.
Ekkor már előcsalogathatjuk a **Tumi** őrét. A képernyő közepén levő kövekből szedjünk fel egyet, és dobjuk feléje, majd azonnyomban húzzunk el jobbra, és click a kerítésre.
Ha sikerrel jártunk (és az őr nem vesz észre), egy újabb click, és amikor az őr pont megáll a husáng alatt, click a kötél végére. Őr leterítve...
Elindítjuk a gépet, és az űrben máris kapunk egy üzenetet, hogy megsértettük az **Aguirre** által kijelölt zónahatárokat, és pár **Dagger** vadász is nagyobb nyomatékot ad jóakaróink szavainak.
A harc nem lesz túl nehéz. Maradjunk az '**F1**'-nél most is! Ha végeztünk, még némi közjáték a királyi házban, majd újabb 3 **Dagger** támadása, ez sem nehéz.
A rész végén *El Dorado* csapatai tűnnek fel, és átveszik a hatalmat a *Tumi* felett, bennünket otthagyva a kereskedő gépén, ahol azért meghagyják, hogy ne nyúljunk semmihez.
Ha visszakaptuk a kurzort, forduljunk meg, és a screen jobb oldalán levő **Control Screen**t vizsgáljuk meg. Nyomjuk meg a képernyő alatti **hármas** gombot, *password*-ként beüthetünk bármit a tizes billentyűblokkon — ***Kelt*** jelenik meg a képernyőn, és kikapcsolja a riadót. Most már a menüket elérhetjük, de a **gun turret** még nem működik.
Ki, irány az **airlock**, bent balra, és a csőtől jobbra levő feszítővast szedjük fel, s ezzel nyissuk fel a terem közepén levő vodkásrekeszt. Szedjünk fel egy üveg itókát, majd irány újra a vezetékrendszer (*hose*). Ott clickeljünk a kiálló csőre a kurzorral, majd a vodkával.

Vissza az irányítópulthoz, a kormánykerék melletti sebváltót tekerjük **ON**-ra. *Kelt* megjelenik a Control Screen-en, közli, hogy minden rendbejött, és ekkor nyomjunk '**1**'-et vagy '**2**'-t a screen alatt: megint egy kis **arcade rész** következik...

Az első 3 **Dagger**-*rel* végezve, nagyobb figyelmet kapunk, és hiába apánk üzenete, a kereskedő hajójának (s nekünk is) pillanatok alatt vége...

Innentől ***El Dorado*** szerepét vesszük át.

Egy kis mentőakció következik (hulla primitív, az '**F5**'-re ütve, ***Kelt*** hajóját lőjük, amíg csak tudjuk), a végén ***Kelt*** a hajónkra kerül, ugyanakkor kis problémánk is adódik, ui. a közeli bolygó magához szippant...
Szerencsére, ***Kelt*** a feltűnő térképen elég pontosan elmagyarázza, hogy húzzuk a vészlandolási útvonalat. A lényeg elég értelemszerű: általában a térkép alacsonyabbnak jelzett pontjai között kell a vonalakat kihúzni (kezdünk a bal oldali kékkel jelzett tónál, azután északkeletre felfelé 160 mérföld stb...). A megadott távolságot mindig szemmel tarthatjuk (az aktuális vonal hosszát állandóan kiírja a program).

A földetérés után szerencsére 2 napi útra ***Kelt*** barátaira lelünk, **Yuná**ra, aki elmondja, mire is való az **antennája**. Azt betájolnunk piszok egyszerű lesz a 3*2 db. nyillal.



Miután ezt a puzzle-t is megcsináltuk, ***Yuna*** közli, mit sikerült az aszteroidáról megtudni: igencsak megy rajta a munka, hogy ezt hátráltassuk, 3 bolygó 'erőművelt' ki kell csinálnunk... 2 hétig számítgatja a helyüket a számítógép, addig mi elhatározzuk, hogy elmegyünk a Tumi-ért, hogy helyrepofozzuk. Szerencsére van sivatagi **vonat** a bolygón, amit persze még helyre kell pofoznunk...(puzzle)

Szedjük fel a víztoronytól jobbralevő feszítővasat, majd gyerünk be a mozdonyba.
Szedjük fel a földről az olajozókannát, a kis kerékről a bőrszíjat, ill. a jobb oldali tekerőt fixáló szeget (ez utóbbit a feszítővassal).
Tekerjük meg a mozdony víztartályát záró/nyitó kereket, majd ki.
A víztorony kapcsolóját olajozzuk meg, majd a feszítővassal feszítsük át.
Újra be a mozdonyba, az **Inniction** gombot (pont a kazántér ablaka felett, a nagyfeszjeltől jobbra!) nyomjuk meg, a jobb oldali kart húzzuk meg — és máris mozgás,méghozzá talán a legcoolabb **lövöldözős rész**!
A lényeg, hogy a tűztérből a kurzorral kimenve, az **éppen villogó irány**ra clickelve, annak az ablakára át tudunk váltani (onnan támad majd az ellenség), és itt már lőhetünk... Nagyon király!

Ha vége a vonatos lövöldözésnek, körülnézünk egy elhagyatott **barlang**ban... (puzzle)
Gyerünk a szélsőjobbra... A szekrényből/ről mindent szedjünk fel (fakalapács, borotva, nehezített végű kötél, rozsdás kulcs, tisztítószer). Gyerünk teljesen balra. Ahol a sziklák félig eltakarják a vasszekrényt, az azt körülölelő kötelet a borotvával vághatjuk el. A szekrényt az imént felszedett kulcs nyitja: miután megvizitáltuk a szekrényt, attól jobbra a homokban lepucolhatjuk róla a rozsdát.
A szekrényben Top Secret dosszié, egy Bumeráng-tervrajz nyomaival és három számmal: 1, 8 és 3.

Ezek a számok nyitják a széfet (jobbra, a szekrény mellett, mindhárom tárcsát pucoljuk ki az oldószerrel!). Bent egy notebookot lelünk, a **Boomerang** terveivel, ami egy igencsak kellemes harci jármű... ***Kelt***-ék pillanatok alatt elkezdik a sorozatgyártását.

Amikor végre a számítógép elkészült a tápforrás helyének kikövetkeztetésével, ***Yuna*** meglep egy kristály-memóriával.

Egy 'vak' számítógép elé kerülünk (puzzle). Nyomjuk meg az *on* gombot, és a képernyő alatt nyíló négyszögbe nyomjuk be a kristályt... Választhatunk, mit kívánunk elpusztítani... A sorrenddel az első küldetést követjük.

Újra az űrben, ***Diego de Almagro***, fiunk gyilkosa támad ránk pár cimborájával (**lövölde**). Ha párukat lepuffantjuk, ***Almagro*** bejelenti, hogy távozik. Rajtunk áll, hogy veszünk-e revansot a fiunkért vagy sem (**y**es/**n**o választás). Ezután egy trópikus őserdő mentén szállunk le (puzzle).
Nézzük meg a nádszálakat. Ezután szedjük fel a lábunk előtt heverő pálmaleveleket, és azokkal a homokot söpörjük ki a lábnyomokról. Irány a *Mangrove*.
Szedjünk fel egy *oyster*-t, és helyezzük a képernyő közepén levő lapos kőre, majd a kalapácsunkkal nyissuk ki, s nézzünk rá. Egy gyöngyöt lelünk.
Szedjünk fel még egy **oyster**-t. Egy majom ugrik elő, hogy bosszantson: dobjuk feléje. Mind ő, mind az eddig a fészkén nyugodtan üldögélő ibisz eltakarodik, s mi megtekinthatjük a fészket.
A gyöngyöt kézbevéve, clickeljünk vele a zöld tojáson. Megjelenik egy rossz szellem, tájékoztat pár csúnya csínytevéséről: vigyük el nyugodtan a tojást és a gyöngyöt, de hozzuk is vissza, mert nem tűri a lopást...
Hamarosan egy négerrel találkozunk, aki egy **krokodilt** mutat (puzzle), akit szintén a varázsló nyírt ki.

A kroki egyik szemébe nyomjuk be a gyöngyöt, a másikba pedig a tojást. Feléled, a néger megszünteti a varázslatot, gyerünk tovább...

Egy völgyben találjuk magunkat, s végre itt az egyik energiafejlesztő egység is (**puzzle**)
Menjünk jobbra, egy lezárt ajtót találunk, melynek alsó részét két jogar tartja. Szedjük fel mindkettőt, és gyerünk be.
A talpazaton álló kagylót vágjuk kettelé a borotvával, majd gyerünk ki, vissza a kráter közepére.

A két jogart rakjuk az elől levő két oszlop tetejére; a hátsóéra az egyik fél kagylót. A másik fél kagylót balra menve, a járat fölötti mélyedésbe csúsztassuk be.

Nagy fények, a mágia megtörik... A kristályt megkapjuk, de tegyük vissza a helyére.

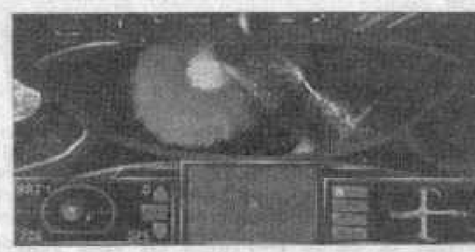
Visszafelé ki kell nyírnunk 2 Dagger-t, majd ***Kelt*** üzenetét kapjuk meg, elmeséli, hogy ha van egy kis szabadidőnk, benézhetnénk segíteni, ui. Aguirre elég nagy flottával tart feléjük. Persze, hogy **Yes**-t ütsünk. Na és végre egy **játszható űrcsata**!
Bár a számítógép szerint 5% a győzelemre az esélyünk, nem kell kétségbe esni, ha használjuk a jobb fegyvereket is, simán végzünk a támadókkal. Először is, nagyon fontos, hogy rögvest nyomjunk a távolban tömörülő hajók közé egy-két bombát ('**F4**'), majd, amikor közelebb értek, a gyengébb fegyverekre is sor kerülhet ('**F3**': Torpedó, s i.t., a gyengébbeket hátrahagyva)...

A második energiás világon (puzzle), click a sziklafalon. Amikor a kőpárkányra értünk, nézzünk fel, és dobjuk fel a kiálló gyökérre a nehezékes kötéldarabot. Erre kössük fel a másik kötelet is. A szöget nyomjuk be a nagy darab sziklába, kalapáccsal segítsünk rá, fűzzük bele a kötelet, majd szedjük ki a kisebb köveket a nagy alól, hogy le tudjuk hajítani azt a mélybe.
Ezután már csak egy click a nagy kövön, és fent vagyunk. Egy kis szöveg, megint egy **puzzle**-rész: a lényeg, hogy CSAK balról a 2., 4. és 7. scrollra clickeljünk (ezek azok, amelyek az óramutató járásával ellentétes irányban forognak!). Ha minden OK, az istenek megkönyörülnek, kapunk egy kagylót, és egy villámokkal agyonszabdalt helyre kerülünk (puzzle).
Nézzünk be a szobron látható lyukba, és szedjük fel a láncot. Ezt ezután tekerjük fel a szobor felső fémrészére, majd amikor a villám belecsap, és a szobor talpazatánál levő tartó megtelik a megolvadt fémmel, azt szedjük fel.

Ezután a jeges színre kerülünk, azzal, hogy *'a jég sokmindent elrejt'*. Nos, nem lettünk okosabbak...
Szedjük fel a bal alul levő ágakat, és alkossunk belőlük egy háromlábú állványt (click a *snow*-on, valamivel jobbra ettől a helytől).
Kössük fel a bőrszíjat erre, majd arra a megszilárdult fémöntvényt, és verjünk rá a kalapáccsal. A lámát dobjuk meg a kagylóval, bejutunk a templomba (puzzle).

Szedjük fel (a szikla jobboldalt majd' eltakarja) a kulacsot, és verjünk a kalapáccsal a cseppkövekre baloldalt fent. A lehulló kettőt tegyük fel az asztalra (ahová a nap süt), és AZONNAL clickeljünk a kulaccsal a meginduló vízcsermelyre.
A kulacsot rakjuk a pedestal bowl-ra, ez az üvegkalicka is feltörik, a kristályt rakjuk vissza a helyére, és máris továbbmentünk...

Ahogy a harmadik erőmű bolygója felé tartunk, felbukkan ***Aguirre*** teljes flottája. Az első 3 hajót lelőhetjük, de aztán már látjuk, hogy nincs menekvés... Szerencsére ***Kelt*** épp az utolsó pillanatban megérkezik a Bumeráng-hajóhada élén, és bejelenti, hogy ***Angelina*** asszony meglépett, a feleségünket elrabolva, és most az aszteroidán tanyázik. Azt javasoljuk, hogy ***Kelt*** flottájával tartsa fel az ellenséget, míg be próbálunk surranni az aszteroidára. Pár ellenfelet lelövünk ('**F4**', '**F3**'), majd leszállás.
Az őrt vegyük szemügyre, a nyakláncának díszeit operáljuk le a borotvával.
A feszítővassal bejuthatunk a **hatch** bejárata elé. Ott rakjuk, majd a kalapáccsal verjük be a 3 nyaklánc-darbot a megfelelő helyekre, kinyílik az ajtó, és következik a legnehezebb puzzle.



Úgy nyomogassuk a jobb oldali gomb kivételével a gombokat, hogy a kulcson ne legyen egyik szegmens sem aktív, és az 5 db baloldali gomb mindegyike legyen lenyomva.
Ekkor menjünk ki a jobb oldali ajtó elé, és a feszítővast rakjuk a 2. ajtórészre (még akkor is látszik, ha az alapjató be van zárva).
Gyerünk vissza a bal oldali járatba, nyomjuk meg a jobb oldali gombot: az ajtó becsukódik, a 3 db. key kiesik. Gyerünk jobbra, szedjük ki a feszítővast, majd itt is rakjuk be a 3 db figurát a helyeikre. Kinyílik az ajtó, megtaláljuk a feleségünket, a 3. generátornak pillanatok alatt vége, happy end...

A **Coktel Vision**-nak megint sikerült újítania (**Kitalálták egy új koktélt? CoVboy**). Nemcsak az egész program lett pofásabb, hanem az egész játékstruktúra is sokat változott; most már nincs az a kapcsolat-nélküli 'esztelen' lövöldözés, ami az első részben volt. A digi képek nem rosszak, a fraktál-landscape-ek igazán kitűnőek, és a sztori fenomenális, egy — főként — akciójátéktól igazán nem vártuk ezt!

• *DADA*

Mindenféle...

Közhírré tétetik

COV SUN NEWS & other COV 8bit NEWS *[Mr. ACEface (=Jahny) and PROKY]* igen, mostanra már **végleg** elkészült a ***Commodore Világ* Plus/4-es Különszáma** program formájában. Nos, a '93 nyári élményeket foglalja össze, vannak benne viccek, **CoV**-nak megfelelő *tehénségek*, és ami a legfontosabb, egy ***MEGALISTA*** *(kazettásoknak és lemezeseknek)***!!! Kazettás**, vagyis **1 FILE**-os **PROGRAM**, tehát ***MINDEN PLUS4***-es hozzájuthat! Itt még bejelenteném, hogy **ezentúl** meg fog jelenni a **COV MOOO!** című, várhatólag **mindenki** számára betölthető *újság* is. Ez a lap szintén fog tartalmazni az előbbihez hasonló dolgokat, de **PLUS4**-es témában fog ***AKTuális szinten***, a kornak megfelelően mozogni. Vagyis **PROGRAMlisták, -leírások, -térképek, jellemzések** lesznek benne. Ugyanis a **CoV**-ban sokszor anyagtorlódás van, a 2 oldal nem túl sok, és ***emiatt gyakran NEM aktuálisak az ott megjelent hírek!!!*** Ez a lap **kiegészítőYEAH!** lesz ma gának az újságnak (t.k. **CoV**), tehát **emellé megvéve** ***kaphatsz TELJES képet erne gép „viselt dolgai"-ról!*** Természetesen a ***szokásos őkőrségek*** **NEM MARADNAK** EL... *EZT* garantálom. Meglesz hintve pár adag poénheggyel, hozzá csipetnyi... de az ízére majd **rádöbbentek!** Ezentúl **MINDEN CoV** mellé vehetsz egy ilyet. ***Találhatsz egy szelvényt***, *a felső sarokban* **(Ez a sarok sarka — CoVboy)**, ezt kivágva **kedvezményt** kapsz, mint **Cov-olvasó!!!** *Pl. kívánt program felvétele...*

Itt pedig ***bejelenteném***, hogy szívesen várom Mt. programozók **munkáit, convertálásait, demoit...** ezek a **PLUS4 SAROK** és egyben az *Olvasók*, magyarul a ***„plusis közönség"*** javára lennének, mind a **CoV**, mind a **CoV MOOO!** szintjén. **LOGO**-k szintén jöhetnek *(főleg CoV ill.* ***cow****-témában mozogjon... a többit rátok bízom)***!** Esetleg ***terjesztésről*** is lehet szó... *a címemen érdeklődj bármi témában* **(=lányoknak is?!)**, akár ***az összes CoV-ban megjelent PROGRAM ügyében***, stb. **Cím:** Simon János, Bp., 1145, Thököly út 146/b! Egyébként a **CoV címére is** írhatsz *(COMWARE Kft., Bp. , Pf. 363, 1519)*...

• Jahny (Mr.Aceface — Simon János)

Plus/4 Elsősegély

DIZZY 3. és 6. (—Prince Of Yolk Folk) ***cheat***: a „kipakolás" után egyszerűen meg kell nyomni az **'Y'** billentyűt. Egyébként az **„I CAN FLY"** kóddal lehet váltani a pályák között *(azt hiszem mindkét verzióban, de a* ***3.*** *-ban tuti!)*

• Jahny (Mr.Aceface — Simon János)

SLIPPER pályakódok

1. XMII; 2. FNPD; 3. BFFS; 4. CLHD;
5. JYTT; 6. ESTR; 7. RDRJ; 8. RUVU;
9. KVNY; 10. MAHR; 11. WWCO;
12. FNZM; 13. MIDL; 14. VJVN;
15. TBOC; 16. BSTE; 17. HPMN;
18. YSLU; 19. OQJU; 20. PZUQ;
21. PMDI; 22. ZFRH; 23. VHXK;
24. YFRF; 25. SSZX; 26. NGJG;
27. GRJZ; 28. FMCN; 29. BGWX;
30. XVRP; 31. TFNT; 32. QFOA;
33. ELFZ; 34. WFXJ; 35. YYPM;
36. CDFG; 37. AMDP; 38. NHYV;
39. FHSN; 40. KSZW; 41. DJZU;
42. BLWD; 43. YCSL; 44. YUJS;
45. NENP; 46. YUGG; 47. EXJW;
48. XIGA; 49. YMUT; 50. GGRR;
51. NUQE; 52. CQNP; 53. JNUG;
54. MIQC; 55. STSA; 56. FHWF;
57. YGTB; 58. ELOK; 59. BTNT;
60. JJPT; 61. QRFG; 62. JPSQ;
63. VNOK; 64. ODZR; 65. AETG;
66. GMEO; 67. KQUH; 68. PJVJ;
69. UUUK; 70. REUC; 71. RERL;
72. AUQO; 73. AWHJ; 74. JGIL;
75. XDUC; 76. OFJC; 77. GADJ;
78. TYGI; 79. PWPC; 80. DGLC;
81. UYVH; 82. BXUB; 83. UCVW;
84. MHGU; 85. VLUA; 86. LIBM;
87. STWR; 88. NGAZ; 89. QMGZ;
90. YCRX; 91. BDVG; 92. MQEW;
93. GPHX; 94. DQVS; 95. AOSS;
96. CNZR; 97. UJCJ; 98. TDJU;
99. ZZZV; 100. XCES.

• Szabó Sándor, Mezőberény

PLUS4 SAROK

A sarok sarka
(ez a szelvény 25 % kedvezményt biztosít a CoV MOOO! megvásárlása esetén)

Keressük a címet

Az egykoron közölt szerzői név átirogatásból még maradt 5 programnyi:
DANGER ZONE: >1400
HOPPIT: >34F8
PARATROOPERS: >4050
PUNIVERSE II.: >1BA8
SLALOM: >1006

Néhány programban csak úgy keresgélhetünk, ha visszafejtjük a tömörítőjét. Ahol a cím előtt, vagy után nincs semmi, oda kell írni a meleg-RESET-et (JMP $800A).
—> —>: nincs több packer, végső indítási cím

DANGER ZONE: 10CA —> RUN —> 1090 —> G1010 —>—> G1010
DECK DEMO: 10CA —> RUN —> 1090 —> G1010 —>—> G100F
DEMO FOR YOU/FYC: 1090 —> RUN —> 1120 —> G48D0 —> 1090 —> G1010 —> 1120 —> G3370 —> RUN/STOP+RESET —> 1090 —> G1010 —>—> G7000
DICKSON DEMO: 1120 —> RUN —>—> G1030
DONALD KACSA: 10CA —> RUN —> 1090 —> G1010 —>—> G3F00
DRILLER II.: 10CA —> RUN —>1090 —> G1010 —> 1090 —> G1006 —>—> G1000
MIX DEMO I-II.: 108A —> RUN —>—> G101A
PARATROOPERS: 10CA —> RUN —>—> G1010
TANK ATTACK: 1120 —> RUN —>—> G2800
TEX MILLER: 1120 —> RUN —>—> G254B
THE SORCERED ADVENTURE: 1120 —> RUN —>—> G4200
TUNE OF GAMES: 1120 —> RUN —> 5290 —> G5275 —> 1A10 —> G1A00 —> RUN/STOP+RESET —>—> G1C00
TURBO RACER: 10CA —> RUN —> 1090 —>—> G2522

Ha **HUNT** paranccsal meg akarunk valamit keresgélni — pl. JSR $FFD2, ami a PRINT utasítással egyenértékű — és túl sok címet ír ki, akkor —> BASIC-ben:

```
10 SYS 55432
20 ?"EGY SORNYI SZOVEG"
30 SYS 56926
```

Ekkor a felső sor a képkeret tetejévé válik, felfelé görgetésnél nem tűnik el.

És a végére még egy örökélet POKE: SCRAMBLE (SCRAM néven is terjed):
 > 390B EB EB EB
RUN után, ha fekete a képernyő és sípol a TV hangszórója, akkor RESET és SYS 14848.

• CITY/ELECTRIX (Szitás Krisztián, Mosonmagyaróvár)

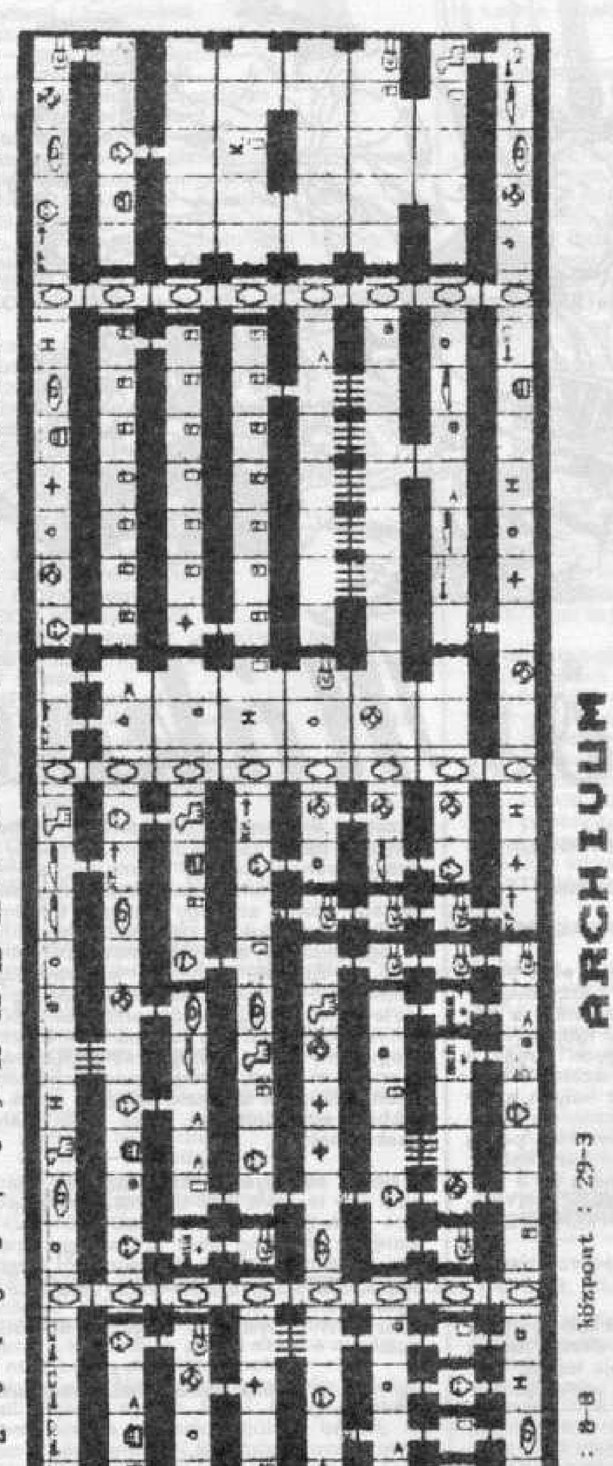
Örökéletek:
ARMY FORCE: POKE 9726,4
BUGS BUNNY: POKE 8683,4
PANCHO: POKE 7458,4

• Molnár Csaba, Nagykanizsa

A tűzhegy varázslója

Itt következik egy nagyszerű szöveges kalandjáték megoldása:

A kerettörténet:
Egy vakmerő kalandor (vagyis mi) elhatározza, hogy a Tűzhegy mélyén eldugott kincset megszerzi és megöli a varázslót. Néhány nap múlva útnak indulunk.
Hát akkor vágjunk is bele. A játék elején 3 ital közül egyet magunkkal vihetünk (ÉLETERŐ, SZERENCSE, ÜGYESSÉG). 2 nap múlva megérkezünk a barlang bejáratához (NY). Egy őrhelyet látunk, ahol egy Goblin alszik. Megpróbálunk elmenni. Próbára kell tennünk a szerencsénket. Ha a gurított szám kisebb, mint a megadott szerencseszámunk, akkor szerencsénk volt. NY-ra egy ajtó van, de inkább menjünk É-ra. Itt is egy ajtó (BE). Az asztalon egy doboz. Nyissuk ki (B). A dobozban egy kígyó volt. Öljük meg. Ha sikerült, egy 99-es számú kulcsot találunk. Tovább haladva ismét egy ajtó (BE). Két részeg Ork van itt (B). Miután meghaltak, nyissuk ki az itt lévő dobozt (B). Egy verset találunk a sárkány ellen (K).
É-ra az ajtó mögött kiabál valaki (BETÖR AJTÓ, BE). Egy öreg kiabál. Csillapítsuk le (A). Elmondja, hogy a rácsnál a jobb kar a



jó (É, É, HÚZ JOBB). Majd É, K, É, K, K, BE. Egy apró kamrában vagyunk, a közepén egy vas küklopsz, az 1 szeme egy ékkő. Szerezzük meg (B). Miután megöltük, egy 111-es kulcsot is találunk (É). Itt egy barbár. Öljük meg. Találunk nála egy fakalapácsot, és egy kihegyezett facöveket. Ezután egy képekkel teli szoba. Ki (A, E). Újabb szoba, inkább ki (A). É-ra egy földalatti folyosó déli partjánál állunk. Itt egy kis harang. Húzzuk meg. Jön a révész. Öljük meg. 2 arannyal gazdagabbak leszünk, majd átevezünk. A folyó É-i partján vagyunk (E). Belépünk a barlangba, de valaki fejbevág. 4 zombi figyel minket. Öljük meg őket (B). Ha sikerül, vizsgáljuk meg a hordókat (C). Rum! Miután megittuk, egy kriptába megyünk. Kutassuk át a szobát (B). Az egyik koporsóbam vámpír van. Öljük meg a kihegyezett facövekkel (D, A). Majd találunk 30 aranyat (NY, NY, É, E, E). Egy szoba, 3 teremmel. Ki (A, É, K, K, É, K, NY, É, NY, E). Egy hatalmas teremben vagyunk, ahol egy minotaurusz támad ránk. Miután meghalt, találunk némi aranyat és egy 111-es kulcsot (2 x D, É, K, É, NY, É, 2 x NY, É, K, É, NY). Itt a sárkány. A dobozban talált versike elijeszti. Egy ajtó előtt állunk (BE). Egy öregember egy kártyapaklival játszik (B). Az öreg hellyel kínál, majd kezd fiatalodni, nőni, rongya palásttá válik. Ez a varázsló! Keressünk ellene fegyvert (B). A küklopsz szeme (A). Az ékkőből fénysugár lövell ki a varázslóra. Ennek hatására elkezd zsugorodni, öregedni, míg végül csak egy rongycsomó marad belőle. Legyőztük a varázslót! Közel a cél! A következő ajtón lévő 2 lakatot kinyitjuk a kulcsokkal. A szobában az asztalon egy hatalmas láda van 3 zárral. Nálunk is van 3 kulcs (1 db. 99-es, 2 db. 111-es). Próbáljuk kinyitni (B). Adjuk össze a kulcsok számainak összegét: 321. Írjuk be! Az összes kulcs jó! Felnyílik a láda, ami tele van arannyal, gyémánttal, rubinnal stb., de ami fontos, itt van a varázsló könyve is! A program gratulál és megkérdi, hogy játszunk-e újat?
Hát ennyi!

• TMH (Turán Zsolt), Kiskőrös

ARCHIVUM

Ez a játék nagyon jó. A grafika ugyan lehetne jobb is, de azért nem mondható csúnyának. Az irányítás és a kerettörténet a programban benne találtatik, úgyhogy ezzel most nem húzom az időt.

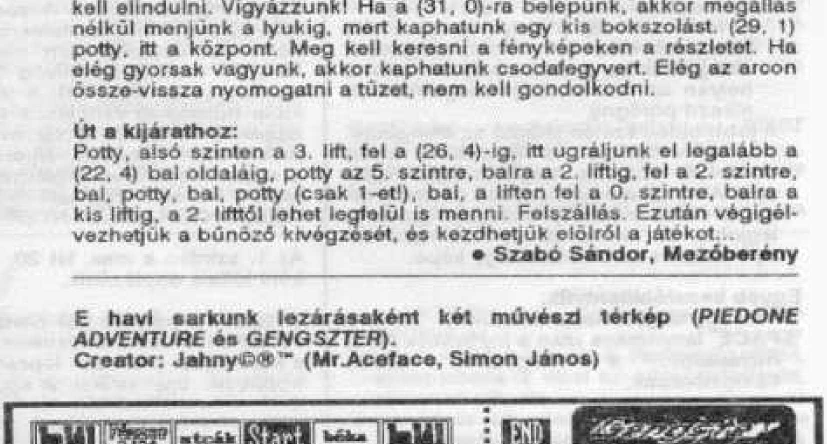
Az első feladat: Meg kell védeni a bolygót a meteoroktól. Minden meteorra csak egy lövést adhatunk le. Öt életünk van. Ha nem értünk el találatot, akkor eggyel csökken az életeink száma. Jelöljük be a képernyőn azt, hogy hova megy a lézer és kezdjük újra a játékot. Így sokkal könnyebb. Ha sikerül mind a tizet lelőnünk, akkor leszállhatunk a bolygóra.

A bázison vagyunk. Ha öt életünk van és bemegyünk az „életes" ajtón, akkor kapunk egy csodafegyvert. Ezzel el lehet tüntetni az ellenségeket. Sajnos csak egyszeri használatra alkalmas. Ha bénák vagyunk, és meghalunk, akkor a legutoljára elhagyott lift legaljáról indulunk, illetve a starthelyről, ha nem voltunk a liftben. A fehér ajtókon ne menjünk be! Ugorjunk át jobbra, utána essünk le 2 szintet. Menjünk be az ajtón (ha van), utána megint 2 szintet le. Itt is van egy ajtó. Most folyamatosan menjünk jobbra, amíg el nem érjük a liftet. Fel a 0. szintre, jobbra az 1. liftig. Ahol sok lyuk van, ott így lehet átjutni: Egy lépéssel az első lyuk előtt megállunk, ugrás. Egy lépés, de azonnal ugrás, mert leesünk, végül még egy ugrás. A (14, 0) lyukon leeshetünk. A 2. liftnél, szintén a 0-ás szinten kezdünk. A (18, 0) lyuk jobb oldalán potty, a (18, 3) ajtón be, tovább potty, jobbra a 3. liftig. A (18, 7) labdát nem lehet átugorni! Akinek van csodafegyvere, az a 2. és a 3. lift között mehet a legalsó szinten is. A 3. liftnél is legfelül kell elindulni. Vigyázzunk! Ha a (31, 0)-ra belépünk, akkor megállás nélkül menjünk a lyukig, mert kaphatunk egy kis bokszolást. (29, 1) potty, itt a központ. Meg kell keresni a fényképeken a részletet. Ha elég gyorsak vagyunk, akkor kaphatunk csodafegyvert. Elég az arcon össze-vissza nyomogatni a tüzet, nem kell gondolkodni.

Út a kijárathoz:
Potty, alsó szinten a 3. lift, fel a (26, 4)-ig, itt ugráljunk el legalább a (22, 4) bal oldaláig, potty az 5. szintre, balra a 2. liftig, fel a 2. szintre, bal, potty, bal, potty (csak 1-et!), bal, a liften fel a 0. szintre, balra a kis liftig, a 2. lifttől lehet legfelül is menni. Felszállás. Ezután végigélvezhetjük a bűnöző kivégzését, és kezdhetjük elölről a játékot...

• Szabó Sándor, Mezőberény

E havi sarkunk lezárásaként két művészi térkép (*PIEDONE ADVENTURE* és *GENGSZTER*).
Creator: Jahny©®™ (Mr.Aceface, Simon János)



Khmmmmmmmmmm...

Az Évkönyvben megjelent *BT III.* leírás végén az jelent meg, hogy a BT téma ezzel le van zárva. Remélhetőleg ezt a felelőtlen kijelentést senki sem vette komolyan...

Olvasgatás közben feltűnt, hogy szegény leírás nem egészen úgy jelent meg, ahogy megírtam. Ennek okait nagyjából jótékony homály fedi, mondjuk rá lehet fogni az utolsó pillanatban történő nyomdai leadásból következő rohanásra. Akkor néhány hiba javítása:

- A *Hawkslayer*-nek adandó válasz **Kinestia**-ban **ICEBERG**, nem pedig **KEBERG** (jó, ez speciel az én hibám, mert rondán írok).
- A **DIVA** varázslat hatásai közül érthetetlen okokból kimaradt az egyik: a többi között ellő egy **MAMA** varázslatot is.
- A legszebb azonban a térképeknél jött össze: az utólag beszerkesztendő extra karakterek valahogy kimaradtak a jelmagyarázatokból. Nos:

Door — ┼ ; —┼—

One way path — ↑ ; ↓ ; → ; ←

One way path (Unterbrae Level 4) — — —

Illusion wall — — — ; ¦

Illusion wall (Unterbrae Level 1) — —×—
(van egy illúziófal az **Ice Dungeon 2.** szintjén, az **R**-rel jelölt kérdés alatt is)

Locked door (Cyanis' Tower Level 1) —╫—

Faint door outline (Malefia Level 3) —╫—
Azonkívül kimaradt egy Portal is, a **Sceadu's Demense 1.** szintjén a négy egyirányú út között.

Nos, ennyi lenne a #1. hibajegyzék. Mindenkitől elnézést kérünk, meg ilyesmi, de attól tartok, hogy folyt. köv...

• *Bryan*



TökösMákos

INDY IV. *(C64)*

Itt jön egy kis tipphalmaz az *INDY 4* C64-es verziójához (kaland).

Az irányításról:
joy jobbra/balra — forgás
joy előre — haladás előre
joy hátra — kézben levő fegyver használata

A képernyő:
Középen van a játéktér
Bal oldali szélen van két óraszerűség:
A felső óra azt a helyet jelzi, ahova mennünk kell, ha minden dolgunkat elvégeztük az aktuális pályán (ezen a helyen az óra mutatója megbolondul, elkezd pörögni)
A jobb oldali szélen látható az energiánk, ami akkor fejlődik, ha használunk olyan cuccokat, amiket a megütött őrök elejtenek. Alul látható az irányított személy arca, a másik személy energiája (fehér a legjobb, ha fekete, akkor már nem irányítható), és az aktuális tárgy képe.

Egyéb kezelőbillentyűk:
'V'-vel egy tárgyat használhatunk;
'SPACE' lenyomása után a joy jobbra-balra húzásával a tárgyaink között válogathatunk;
'D'-vel egy tárgyat eldobhatunk;
'C'-vel *INDY* és *SOPHIA* között válthatunk;
'RETURN' = PAUSE
'1', **'2'**: a nézőpontot változtathatjuk.

Az 1. Pálya (MONTE CARLO CASINO):

A játék betöltése után egy pult előtt indulunk. Itt a pénzünket (25 $) használva lecserélhetjük zsetonra. A zsetonokat a pályán lévő RULETT asztaloknál tudjuk használni. Az asztalok nem nagyon tartják a RULETT szabályait; mindig 1-szeres a nyeremény (+ a feltett tét). A tét helyén a joy föl/le húzásával válthatunk (csak ha használjuk a zsetont), a tét mértékén pedig jobbra-balra húzással. Nyerni nem nehéz, a szisztéma a következő: mindig ez a sorrend követi egymást: VESZÍT-NYER-VESZÍT-NYER-VESZÍT-NYER-NYER-NYER.

Az 1. szinten a max. tét 20, és ez szintenként fölfelé duplázódik.

Teendők a pályán: Sok pénzt kell gyűjteni, és azt beváltani a 2. szinten. Ennek módja a következő: a 3. szint lépcsője mögött egy irodában, egy ember ül egy asztalnál. Ha ezzel az emberrel szembeállunk, és használjuk a pénzt vagy a zsetont, akkor új tárgyakat vehetünk: egy nemtudommi, egy nemtudommi, ami 3 karikából vagy miből áll, egy könyv, ami egy kód felét tartalmazza (ha használjuk, akkor a kód megjelenik), és egy pisztoly, amit érdemes *SOPHIA*-nak adni. A tárgyak között joy jobbra-balra-ra válthatunk, a felajánlott pénzt pedig joy föl/le-re növelhetjük/csökkenthetjük 250 $-ral. A 3 karikából álló valamit nem érdemes megvenni, mert a 2 pályán az őrök felváltva ejtenek el ilyet, meg energiacsomagot. Ezen a szinten található még az egyik sarokban egy drótvágó, amit a 2. pályán használhatunk.

A pálya elhagyása: Az 1. szinten találhatunk egy lépcsőt, ami kivezet a kaszinóból. Nos induljunk el ellentétes irányba, és menjünk ameddig lehet. Itt lesz egy lépcső, ami a tetőn végződik. Menjünk föl a tetőre majd *INDY*-t és SOPHIA-t is vigyük egy olyan pontra, ahol a felső óra bepörög. Kész az 1. Pálya, a 2. Pályához sok sikert kívánok!

• **Gyérik János, Balassagyarmat**

Cue Boy *(C64)*

Ez egy cool kis biliárd (pontosabban snooker) szimuláció. *Code Masters*-ék házatájáról. Első látásra elég lepusztultnak tűnik, de pár játék után az ember rájön, hogy nem is olyan rossz. (Talán ennek köszönhető, hogy a Cov 29-30-ban még azt jelent meg, hogy *„nem valami nagy durranás"*, a Cov 34-ben pedig már az, hogy *„nem is rossz próbálkozás"*. (Vagy az egy másik játék volt?) **(Nem, ez a másik — CoVboy)**

A játékszabályt nem írom le, aki nem ismeri, úgyis rájön 5 perc (na jó, egy óra) alatt. A gép amúgy is kiírja, hogy milyen színű golyót kell eltalálnunk és belőnünk valamelyik lyukba.
Rögtön kezdés után a következő menübe jutunk!
Start — start
Frames — „frames"-ek száma 1-9-ig vagy gyakorlás **(practice)**

Oponent — A játékosok számát állíthatjuk (1-2). Ha ott van mellette az a kis fej, akkor vagyunk a gép ellen
Table — Az asztal színét állíthatjuk be.

Start, majd máris a szemünk elé tárul a billiárdasztal, rajt egy idegbeteg TV-riporterrel. (Biztos arrafelé is lehet CoV-ot kapni.) Az asztal felett 5 ikont látunk, ezek sorban a következők:
1. Az ütés irányát állíthatjuk be egy kis célkereszt mozgatva az asztalon;
2. A labdát csavarhatjuk meg vele (elég jó dolgokat lehet vele csinálni);
3. Itt állíthatjuk be az ütés erősségét (Joy fel-le) és itt úthetünk (tűzgomb);
4. Újrakezdés;
5. Vissza a főmenübe.

Ez volt tehát a Cue Boy. Nem tudom, én a saját Top-listám harmadik helyére soroltam. Úgy látszik, mostanában valami nincs rendben nálam.

• **Simon's Soft, Pápa**

First Division Manager *(C64)*

Ezt a programot a port 2-ről lehet irányítani. (Joystik-kel)
Először is a rövidítések, aki nem tudná:
G — goolkeeper: kapus
D — defender: védő
M — midfield: középpályás
A — attacker: csatár

Akkor kezdjük!
Először ki lehet választani, hogy melyik csapattal akarunk lenni (80 csapat 4 osztályban). Ahányadik a csapat, abban az osztályban fogunk játszani. Ha nem választunk, akkor automatikusan az 1. osztály első csapata a miénk.
NEXT: lapozás a csapatok között.
CONTINOUE: kiválasztás vége.

Utána a főmenü jelentkezik 5 ikonnal (számítógép, telefon, naptár, mez, pálya).

1. Számítógép:
• **Throw in the towel**: Bedobni a törölközőt (játék vége)
• **Players training**: A játékosokat meg lehet edzeni. Rámegyünk a Joy-jel, és tüzelgetünk. Edzésfajták:
HANDLING: kapus
TRACKLING: védő
PASSING: középpályás
SHOOTING: támadó
NONE: semmi
EXIT: ki a menüből
• **Update records**: Játékosok felsorolása (itt át lehet írni őket, ha rámegyünk, tűz + új név)
NEXT: következő tábla
CONTINOUE: csapatok felsorolása (ezeket is át lehet írni)
NEXT: következő tábla
CONTINOUE: vége (és beírhatod a neved)
• **Load or save tape**:
LOAD FILE: állástöltés
SAVE FILE: állásmentés
DEVICE: egység megváltoztatása (tape, disk)
MAIN MENU: vége
• **Show fixtures**: Néhány adat a velünk egy csoportban lévő csapatokról.
Csapat színe: olyan színű mezben játszik.
Hol játszunk velük: otthon (**Home**) vagy idegenben (**Away**)
RESULT:
NOT PLAYED — még nem játszottunk vele
LOST — kikaptunk
DRAW — döntetlen
WON — győztünk
SCORE: a játszott eredmény
NEXT: az idény
EXIT: kilépés a menüből
• **Leave database**: vissza a főmenühöz

2. Telefon:
• **Transfer market**: játékosok eladása, vétele
BUY PLAYER: játékosvétel
Ha a *„NO PLAYER FOR SALE"* üzenetet kapjuk, akkor nincs eladó játékos.
A vételi lap:
Player name: játékos neve
Position: mit játszik
Shill: tudása (2-5) Fitness: erőnléte (%)
És hogy melyik csapat kér érte (want) x fontot
ACCEPT: elfogadjuk
REFUSE: nem fogadjuk el
SELL PLAYER: eladás
Rámegyünk a játékosra a joy-jal és Tűz. Akkor kiírja, hogy az a csapat ajánl (**offer**) érte ennyit pénzt.
ACCEPT: nyélbe ütjük az üzletet
REFUSE: túl kevés az ajánlat
EXIT: ki a menüből.
HANG UP: vissza a főmenübe.
• **The bank**: pénzfelvétel ill. visszafizetés
GET LOAN: kölcsön felvétel
PAY LOAN: kölcsön visszafizetés (Kiírja a heti kamatot is.)
EXIT: vissza a főmenübe
• **EXIT**: go to főmenü

3. Naptár: bajnoki táblázat (ki vagyunk benne emelve)
P: fordulók száma
W: győzelem
O: döntetlen
L: vereség
F: rúgott gólok
A: kapott gólok
P: pontok (győzelem 3 pont, döntetlen 1-1)
NEXT: következő táblázat
EXIT: főmenü

4. Mez: itt lehet a mezünk színét beállítani.

5. Pálya:
Játékosok felrakása, meccs elindítása.
(Az elején kapunk egy pénzösszeget meccsenként, ezt célszerű elfogadni: **ACCEPT**. Ha nem, akkor **REFUSE**, de általában nincs több ajánlat.)

1. Kiírja az ellenfelet. CONTINOUE
2. A pályán levő 00-hoz kell vinni a nyilat, majd a játékosra rámenni és tűz. Pipa jelzi a bentlevő játékost.
Ha megvan a csapat (11 játékos): **CONTINUE**

Adatok:
NAME: játékos neve
POS: mit játszik
SH: tudása
POW: erőnlét
INS: ha megsérül, még ennyi hétig marad sérült.
3. Ha mégsem lenne meg a 11 játékos, akkor megkérdezi, hogy ennyivel is vállalod-e a játékot. (**PLAY ANYWAY**) Ha nem, akkor **EXIT**, és tehetsz még fel. Utána Continue. Meg akkor is, ha megvan a csapat.
4. Press button, majd indul a játék, 5 perc kb. 5 másodperc.
Szünetben lehet cserélni. Mindig kiírja a labdát rúgó játékos nevét.
Meccs végén CONTINOUE.
5. Utána jönnek a sérültek (*NO INSURTES THIS WEEK*: ezen a héten nincs CONTINOUE)
6. Kiírja az összes meccs eredményét. (*NEXT, NEXT, NEXT, CONTINOUE*)
7. A kiadások és a bevétel, meg a jelenlegi pénzünk (**EXIT**)
8. Visszaadja a főmenüt.

Észrevételek, tanácsok:
• Az **Update records**-nál kiírja, hogy egy játékos hány gólt rúgott. Ez nem jól működik, mert mindig máshova írja le.
• Ha véletlenül a játékosvételnél OƐ alá megyünk, akkor az első meccs után kirúgnak minket. Pénzt felvenni nem tudunk, mert játékost ilyenkor nem lehet eladni, és a bank is bezár.
• Maximum 18 játékosunk lehet. Ha egy játékost pihentetünk, akkor nő az erőnléte, de néha csökken a tudása!!!
• Érdekes dolog, hogy a gép 13 játékost „üzemeltet" egyszerre.

Jótanács: Ha már eléggé jól ismerjük az ászokat, akkor a legtöbb játékost vegyük meg (olcsón), és adjuk el őket sokkal drágábban. Ez a fő kereseti lehetőség.

A játék nagyon jó. Ötletes megoldás, hogy a kurzor helyén egy labda van, csak így egy kicsit nehéz eltalálni a kívánt menüt. A meccsek alatt az edző nevet, ha gólt rúgunk, kiabál, ha kapunk. 3 kapott gól után pedig sír.

Egyébként megjelent már a *FIRST DIVISION MANAGER* **2.** is. Ez '94-es prg., úgyhogy a leírása ugyancsak aktuális lesz...

• **Juranovitz Péter, Győrszentiván**

DUNE II. kiegészítések *(Amiga, PC)*

Az első néhány küldetésnél könnyű a győzelem, a későbbiek pedig ezzel a módszerrel még könnyebbek lesznek:
Amíg az ellenfélnek nincs repülője, addig a front útjába épített fallal (mögé néhány Tunet) simán megvédhetjük a bázist, hiszen a gép nem lövi át a falat, hanem megpróbálja megkerülni (első célpontja a Rep. Facility, amit telepítsünk hátra). A biztonságos bázisról kiindulva már gyerekjáték az övét ronggyá lőni.
Repülők esetén első dolgunk legyen Rocket Tunetek telepítése, a gépgyárat és a javítóműhelyt csak ezek után építsük meg. ha elég rakétavetőnk van, akkor a stratégia már az előzőek szerint alakul, amivel már a földi támadásokkal szemben is biztosítjuk a bázist.
Egyetlen dolog van, ami ellen lehetetlen védekezni, a Death Hand rakéta. Ha meglátjuk a Missile Aproaching feliratot, akkor már csak imádkozásra marad idő. (A megoldás egyébként egyszerű: sűrűn mentsünk állást.)
Egy kis kiigazítás. A Missile Tankoknak nagyobb a hatótávolságuk, mint a Rocket Tuneteknek. A Sonic Tank hatótávolsága pedig a legnagyobb.

• **Pongrácz Gergely, Győr**

• A HI-TECH gyár pontos neve: HIGH-TECH gyár.
• Ha a körbe visszük a Repair Facility-t, akkor vissza is viszi az egységeket oda, ahonnan elhozta.
• Ha kevés az energia-termelés, akkor a Radar megy el elsőnek.
• A tankokkal is ugyanúgy el lehet taposni a gyalogos egységeket, mint a harvesterrel.
• Egy gyalogossal is ki lehet myírni a Missile Launchert.

• **Tóth Nándor, Gyöngyös**

A DUNE 2 kiegészítéseket még folytatjuk...

BRUBAKER *(C64)*

Egy újabb leírás az Adventourba(?). Hogy miért? Mert ez itten kérem kalandjáték.

Nos a poén!

SZEM: körül look-olás
NAGYÍTÓ: megvizsgálni valamit
KÉZ+FEL: felvenni valamit
KÉZ+LE: letenni valamit
ON, OFF: ki/be kapcsolni valamit (pl.: computer)
KÉZ: használni valamit
NYILAK: erre mehetünk
DISC: REJTVÉNY! aki kitalálja, az megnyeri a fődíjat! (a leírást)

Később bővülni fog az ikontár! Ezek a következők:
FEGYVER: fegyver (lőni lehet)
FRANCIAKULCS: javítani valamit

Alul van a **ROOM** és az **INVENTORY**, az első (baloldali) a helyszínen lévő tárgyak. A másik a nálunk lévő tárgyak.

Íme a megoldás:

Vizsgáljuk meg a repülőgéproncsot. A fekete dobozt vegyük fel (**Flight Recorder**). Vegyük fel a védőruhát, majd kapcsoljuk be, és vegyük fel az egy! tonna plutoniumot. Slattyogjunk délre. Nini! Egy ásó és egy kő, fel vele! Irány észak, és utána kelet. Kapcsoljuk be a vetítőt és... és... nekünk anni (Sorry!). Miután a kimentet állást betöltöttük, folyt köv... a teendő a következő, dobjuk meg a reflektort a kővel és kapcsoljuk be a vetítőt (**Projector**). Most már átmehetünk a szakadékon. *Taylor* kapitány csontvázát találjuk itt, akinek az üzenetét találtuk a fekete dobozban. Kutassuk át a csontvázat és a diktafont vegyük fel, a csontvázat meg temessük el. Kapcsoljuk be a diktafont, akit érdekel a tartalma, az fordítsa le magának. Keletre menve egy *Scanner* nevű rendőrrel találkozhatunk, ne törődjünk vele és irány kelet... a végeredmény ólommérgezés. Tölthető a kimentett állás!... Mielőtt a rendőrnél keletre mennénk, használjuk rajta a plutoniumot, ennek nem nagyon fog örülni és jobbnak látja elhalálozni. Keletre menve egy tornyot és egy talapzatot találunk, egyelőre hagyjuk itt a francba. Irány dél. Az ásóval piszkáljuk meg a havat! A lavina lesodor minket, és nekünk annyi... lenne, ha nem élnénk túl. Az eredmény, a talapzat összetört. Menjünk vissza a csontvázhoz, onnan pedig délre. A talizmánt (**Ankh**) vegyük fel, a sziklát pedig vizsgáljuk meg! Mohás! Teendő az ásóval kaparásszuk meg, és jegyezzük fel a jeleket!

Innen menjünk északra, majd keletre, amíg egy nyitott ajtóhoz nem érünk, menjünk be. Egy lift levisz minket, innen már nincs kiút! Hopp!! Majd elfelejtettem! Mielőtt lejöttünk volna, fel kellett venni a csontot! Load kim... Csak vicceltem!!! (Ilyen gonosz vagyok!) Menjünk innen keletre, majd északra, kutassuk át a lim-lomot. Találunk egy vezetéket, piros kábelt és szerszámokat.



ADVENTOUR

Menjünk vissza a robothoz (találd meg) és szereljük meg. Jutalmunk: kódkártya, fegyver és néhány IC. Menjünk kétszer keletre és az ott található számítógépet javítsuk meg, majd kapcsoljuk be.

Miután megtudtuk a lényegesebbeket, a diktafonnal vegyük fel a számítógép hangját. Menjünk vissza a megszerelt robothoz és onnan pedig délre. Vegyük fel a kábelt és megint délre. A zsilipben a felszólításra kapcsoljuk be a diktafont és így egy szinttel feljebb jutunk. A vasajtó előtt állva igazoljuk magunkat az ID kártyával. Mégpedig úgy, hogy a keypardot kössük össze a vezetékkel (**WIRE**) és most már szabad az út. Menjünk be a baloldali szobába és a generátort szereljük le a talpazatról, ezután vegyük fel a ráccsal együtt. Menjünk ki és kössük össze a generátort és a (**GRATING**)-et a vörös és a kék vezetékek így a jobbra lévő robot nem kap el,, hanem a nagyfeszültség agyon vágja. Menjünk jobbra és kétszer le a folyosón. A kolaautomatát vizsgáljuk meg és használjuk rajta az ankhot a lyukán. A gép visszaadja az ankhot és ad egy **BEEP BOX**-ot is. Ezt az **OUTPUT-SLOT**-tal vehetjük ki. Kétszer balra lévő kapcsolót kapcsoljuk ki. Tájékoztatnak, hogy 15 percen belül *minden* a levegőbe repül. Menjünk jobbra és fel. Innen jobbra, balra, -le, le, balra, balra kapcsoljuk be a **MEBA-COMPUTER**-t. Ha a duma lement, menjünk balra. Vegyük le a védőruhát és helyette vegyük fel az űrruhát. Kapcsoljuk be a **TRANSMITTER**-t. Visszakerülünk a nemrég járt helyre. Töltsük el valamivel az időt, amíg az **ANKH** piros nem lesz. Ekkor kapcsoljuk be a **BEEPBOX**-ot és a holdra jutunk. A gáz, ill. az oxigén maszkot vegyük fel (magunkra). Használjuk a térképet, így eljutunk az űrállomáshoz. Az űrállomáson lőjük le a robotot a **LASER**-rel. Majd irány fel. Csináljuk az itteni automatával is, amit az előzővel. Bonus: **MEGA-BEEPBOX**. Ha az **Ankh** kékre vált, kapcsoljuk be a **MEGA-**... és itt vége. Hát ennyi lett volna a leírás.
A játékhoz jó szórakozást!... Ja, hogy már játszotok! Akkor további...

• Bodnár János, Debrecen

DUNGEON MASTER *(Amiga, PC)*

A 4. szinten van egy szörnytermelő szoba. Ez szerintem még mindenki előtt ismert. Ezt a lehetőséget aknáztam ki. A recept a következő: Öljük meg a screamereket, menjünk ki, csukjuk be az ajtót, menjünk a sarokra a verem elé (ide csak akkor lehet eljutni, ha az 5. szintről kinyitottuk az illúziófalat), pihenjünk (mananövelés stb.), majd menjünk vissza, és lám, megint szörnnyel teli a szoba (néha nem jelennek meg, akkor ismételjük meg az előbbi műveletet)! Amikor tele van az összes karakterünk kajával, ledobálhatjuk a verembe azokat Dungeon Master System Error 60 veszélye nélkül. Így hatalmas kajaraktár jön létre az 5. szinten, ami később még jól jöhet... A veremnél töltött idő egyébként egyenesen arányos a megjelenő szörnyek adagszámával (1 adat = 1-4 db szörny). A másik jó tanács: adjunk harcos karaktereink kezébe fegyvert, előre velük, és irány a szoba! A varázslóm egy harc alatt három szintet ugrott előre fighter-ként!! Közben a harcosok varázsolgathatnak, így master szuperkaraktereket lehet gyártai (az 5. szinten nem messze van egy kút is)! Pl. az egyik hapsi 400 health, 300 stamina, 250 mana pontot szedett össze az 5. szintre! Ja, még valami: Ha az elején reinkarnáljuk a karaktereket, eltűnnek ugyan az addigi képességei, viszont sokkal gyorsabban fog fejlődni, és hosszú távon igencsak megtérül.... Tehát ennyit a DM-ről.
Miután kiderült, hogy az általam leírtakat már mind ismertétek, lenne egy kérdésem is: a 6. szinten, ahol mögötted egy becsukódó ajtó, középen egy teleport, előtted pedig egy kulcsos ajtó van, akkor mit kell csinálni? Amikor már csak egy karakterem volt életben, átkecmeregtem a teleport alatt, de teljes csapattal ez még soha nem sikerült. Ha netalán valaki ebben tudna segíteni, írja már meg a szerkesztőség címére!

• Boronyai Mátyás, Somoskőújfalu

Programozástechnika

MESSAGE MAKER *(C64)*

Helló megint ismét programozótanoncok! Remélem, a múltkori prgtech rovattól szenvedett megrázkódtatásaitokat már kihevertétek, és jöhet az újabb hidegzuhany. Most egy **Message Editort** fogunk boncolgatni, amelyet **Magyar Zoltán** (alias **PUPU/Brain Team**) juttatott el hozzánk má' jónéhány (hó)napja. A program csak egy sablon, s nagyon hasonlít a mások által írt üzenetszerkesztőkhöz (pl. ***Future Writer***, stb.). Tehát azért van, hogy a vállalkozószellemű-ek bővítgessék különböző szépségekkel, pl. zene, képernyőeffektek, stb.
Következzék tehát a lista, majd néhány megjegyzés:

```
8000   JSR $E544
       ;KERNAL rutin: képernyőtörlés
8003   LDA #$00
8005   STA $10
8007   LDA #$40      ;$4000, a letárolás
                      kezdőcímének
8009   STA $11       ;$10/11 nulláslap
                      címre írása
800B   LDY #$00
800D   JSR $8066     ;kétféle funkció:
              $8053-szöveg szerkesztése,
              $8066-szöveg visszaírása
8010   PHA
8011   JSR $8069     ;a különleges
              billentyűk lenyomásának
              ellenőrzése
8014   LDA $D012
8017   CMP #$00
8019   BCC $8014     ;várakozás, hogy ne
              villóddzon a képernyő
801B   PLA
801C   JSR $FFD2     ;KERNAL RUTIN:
              az AC-ben lévő ASCII kar.
              kiírása az aktuális
              kurzorpozícióba
801F   SEC
8020   JSR $FFF0     ;KERNAL: a
              kurzorpozíció beolvasása,
              képernyőpoz. $D1/$D2-be
8023   LDA ($D1),Y   ;karakter a
                      képernyőről
8025   PHA
8026   LDA #$A0      ;kurzor emulálása
8028   STA ($D1),Y
802A   JSR $803E     ;várakozás
802D   PLA
802E   STA ($D1),Y   ;eredeti karakter
                      visszaállítása
8030   LDA $10
8032   CLC
8033   ADC #$01
8035   STA $10
8037   BCC $803B     ;a tárolás helyének
                      továbbléptetése
8039   INC $11
803B   JMP $800B
803E   PHA      ;várakozó rutin
803F   TXA
8040   PHA
8041   TYA
8042   PHA
8043   LDY #$2E
8045   LDX #$80
8047   DEX
8048   BNE 8047
804A   DEY
804B   BNE 8045
804D   PLA
804E   TAY
804F   PLA
8050   TAX
8051   PLA
8052   RTS
8053   LDA #$01      ;egy karakter
                      beolvasása
8055   STA 0289      ;a
              billentyűzetpufferből
8058   LDA $C6
805A   BEQ 8058
805C   LDA #$00
805E   STA $C6
8060   LDA $0277
8063   STA ($10),Y
8065   RTS
8066   LDA ($10),Y   ;egy karakter
              letárolása a memóriába
8068   RTS
8069   BNE $806E     ;ha a karakter 0,
806B   JMP $806B     ;végtelen ciklus
806E   CMP #$87
8070   BEQ $8087
8072   CMP #$89
8074   BEQ $808D
8076   CMP #$8A
8078   BEQ $80A7
807A   CMP #$88
807C   BEQ 80C1
807E   CMP #$8B
8080   BEQ 80C7
8082   CMP #$8C
8084   BEQ 80CD
8086   RTS
8087   LDA #$19
8089   STA $8046
808C   RTS
808D   LDA $D1       ;aktuális sor
                      feltöltése
808F   SBC #$01      ;az aktuális színnel
8091   STA $80A1
8094   LDA $D2
8096   ADC #$D3
8098   STA $92A2
809B   LDX #$28
809D   LDA $0286
80A0   STA $D84F,X
80A3   DEX
80A4   BNE 809D
80A6   RTS
80A7   LDA $D1       ;aktuális sor
                      színének
80A9   SBC #$01      ;változtatása
80AB   STA $80BB
80AE   LDA $D2
80B0   ADC #$D3
80B2   STA $80BC
80B5   LDX #$28
80B7   LDA $A2
80B9   NOP
80BA   STA $D84F,X
80BD   DEX
80BE   BNE $80B7
80C0   RTS
80C1   LDA #$00
80C3   STA $8046
80C6   RTS
80C7   LDA #$02      ;különböző
80C9   STA $8046     ;kiírási
80CC   RTS
80CD   LDA #$80      ;sebességek
80CF   STA $8046     ;beállítása
80D2   RTS
```

Még némi note a szerzőtől:
A $800D címen lévő JSR utasítás átírásával kapcsolgathatjuk az editort:
JSR $8053 esetén: üzenet szerkesztése
JSR $8066 esetén: üzenet kiírása
A szöveget a progi $4000 címtől tárolja.

Mivel a beolvasás közvetlenül a billentyűzet-pufferből, a kiírás pedig a KERNAL BSOUT rutinnal történik, működik az összes szerkesztőfunkció (CLR, HOME, színbeállítás, stb)

Ezenkívül alkalmazható funkciók:
'**F2**'-feltölti az aktuális színnel az aktuális sort.
'**F4**'-változtatja a sor színét
'**F5/F6/F7/F8**'-változtatja a kiírás sebességét.

• **PUPU & DoT**

8 képernyő kezelése *(C64)*

Valamilyen saját szerkesztőnkben, vagy egyszerűen magában jól jöhet az alábbi program, s kezdők/haladók sokat tanulhatnak belőle. A program a funkcióbillentyűk segítségével 8 képernyőt kezel egymástól függetlenül. Először szokás szerint jöjjön a lista, majd a körítés. **(Innentől kezdve minden szám Hexadecimális, csak nincs kedvem annyi $ jelet írni. Sorry — DoT)**

```
CF00   SEI
CF01   LDA #7F
CF03   STA DC0D
CF06   LDA #01
CF08   STA D01A
CF0B   LDA #1B
CF0D   STA D011
CF10   LDA #FA
CF12   STA D012
CF15   LDA #45
CF17   STA 0314
CF1A   LDA #CF
CF1C   STA 0315
CF1F   CLI
CF20   RTS
CF21   JSR CF33
CF24   SEI
CF25   JSR CFFE
CF28   CLI
CF29   RTS
CF2A   JSR CF33
CF2D   SEI
CF2E   JSR CF94
CF31   CLI
CF32   RTS
CF33   JSR 0073
CF36   JSR AD8A
CF39   JSR B1AA
CF3C   LDX 65
CF3E   DEX
CF3F   TXA
CF40   ASL
CF41   ASL
CF42   STA 02
CF44   RTS
CF45   LDA 9D
CF47   BEQ CF78
CF49   LDA CB
CF4B   LDX #03
CF4D   CMP CFD4,X
CF50   BEQ CF58
CF52   DEX
CF53   BPL CF40
CF55   JMP CF78
CF58   TXA
CF59   ASL
CF5A   ASL
CF5B   LDX 028D
CF5E   CPX #01
CF60   BEQ CF67
CF62   CPX #04
CF64   BEQ CF67
CF66   BIT 1009
CF69   STA 02
CF6B   CPX #02
CF60   BMI CF75
CF6F   JSR CF7E
CF72   JMP CF78
CF75   JSR CF94
```

```
CF78  ASL D019
CF7B  JMP EA31
CF7E  LDX #04
CF80  LDA 02
CF82  CLC
CF83  ADC #A0
CF85  TAY
CF86  JSR CFA7
CF89  LDX #D8
CF8B  LDA 02
CF8D  CLC
CF8E  ADC #E0
CF90  TAY
CF91  JMP CFA7
CF94  LDY #04
CF96  LDA 02
CF98  CLC
CF99  ADC #A0
CF9B  TAX
CF9C  JSR CFA7
CF9F  LDY #D8
CFA1  LDA 02
CFA3  CLC
CFA4  ADC #E0
CFA6  TAX
CFA7  LDA #35
CFA9  STA 01
CFAB  STX FC
CFAD  STY FE
CFAF  LDX #00
CFB1  STX FB
CFB3  STX FD
CFB5  LDY #00
CFB7  LDA (FB),Y
CFB9  STA (FD),Y
CFBB  CPX #03
CFBD  BEQ CFCA
CFBF  INY
CFC0  BNE CFB7
CFC2  INC FC
CFC4  INF FE
CFC6  INX
CFC7  JMP CFB5
CFCA  INY
CFCB  CPY #E8
CFCD  BNE CFB7
CFCF  LDA #37
CFD1  STA 01
CFD3  RTS
CFD4  04 05 06 03
```

Tehát, ha minden igaz, akkor begépelés, kimentés, stb. után G CF00, vagy SYS 52992 paranccsal indíthatjuk a rutint. Ez után a következő billentyűkkel lehet vezérelni: '**F1**', '**F3**', '**F5**', '**F7**', és '**SHIFT**'-tel ugyanezek: az 1..8. képernyő bekapcsolása a látható területre. Ezenkívül: '**C=**'+'**F1-F7**' és '**CTRL**'+'**F1-F7**' az aktuális képernyő tartalmának tárolása 1..8. képernyőnként.

Ezek a funkciógombok a program módban (BASIC program futása alatt) nem működnek, nehogy tönkretegyük a képernyőt. Ezenkívül (és most jön a saját editorban való felhasználás!) használhatjuk még a SYS 53025, képernyőszám parancsot, ami lementi az aktuális képernyőtartalmat a megfelelő screen helyére, akár a '**C=**'+'**F1**', stb. Ennek ellentéte a SYS 53034, képernyőszám, ami a látható képernyőre varázsolja a megadott screent. A képernyőszám 1-8-ig terjedhet, és nagyon vigyázzunk, mert a program nem ellenőrzi, hogy belül esik-e a határokon, s így előre nem látható dolgok is bekövetkezhetnek.

Ja, és ezt az egészet **Konyha Zoltán**, (alias Tiger of Thunder) Győri olvasónk alkotta.

• Tiger & DoT

SINUS rutinok *(C64)*

Minden kezdő programozó vágyakozva nézhet azon programok (demok, introk) láttán, amelyekben rengeteg pont egy megadott pályán eszeveszetten rohangál, néha a zene ritmusára. Most valami hasonló dolgot fogunk bemutatni **Soós István**, szigetvári olvasónk segítségével. Mindkét program pontokat mozgat a szinusz függvény által meghatározott pályán. Az első csak 8 sprite-ban mozgatja ezeket, tehát karakteres képernyőn is mehetnek, de a második, az már grafikus bitmap-en, sprite-ok nélkül, direkt rajzolással mozgat jóval több pontot. Ez utóbbi rutin bemutatására terjedelmi okok miatt csak legközelebb fog sor kerülni.

Először lássuk az első forráslistát, amit valamilyen assembler-rel (pl. ***Turbo-Ass***) kell lefordítani, s egy kis BASIC programot, ami a szinusz táblázatot hozza létre a program számára.

A SPRITE-okat mozgató rutin:

```
       *=$C000
       SPX=2 ;a sinus 4 paramétere
       SPY=1
       ADX=13
       ADY=22
       SINX=$C700   ;a sinustáblák
                     kezdőcímei
       SINY=$C800
       SINXHI=$C900
       LDA #$FF
       STA $D015    ;8 sprite
                     engedélyezése
       LDX #7
       LDA #0
A      STA $D027,X  ;színük fekete
       DEX
       BPL A
       SEI
       LDA #<IRQ
       STA $314
       LDA #>IRQ
       STA $315     ;megszakítások
                     inicializálása
       LDA #$FA
       STA $D012    ;az IRQ belépési
                     pontja az alsó BORDER
                     tetején
       LDA #$1B
       STA $D011
       LDA #1
       STA $D01A    ;Raster megszakítás
                     bekapcsolása
       CLI
       RTS
IRQ    LDA PX+1     ;léptetés
                     előkészítése
       CLC
       ADC #SPX
       STA W+1
       LDA PY+1
       CLC
       ADC #SPY
       STA WW+1
       LDX #14
PX     LDA SINX
       STA $D000,X  ;sprite x koord. alsó
                     8 bit
PX2    LDA SINXHI
       LSR
       ROL $D010    ;sprite x koord. 9.bit
PY     LDA SINY
       STA $D001,X  ;sprite y koord.
       LDA PY+1
       CLC
       ADC #ADY
       STA PY+1
       LDA PX+1
       CLC
       ADC #ADX
       STA PX+1
       STA PX2+1
       DEX
       DEX
       BPL PX
W      LDA #0       ;léptetés a ciklus
                     befejezése után
       STA PX+1
       STA PX2+1
WW     LDA #0
       STA PY+1
       INC $D019
       JMP $EA31    ;vissza az eredeti
                     IRQ-ra
```

A kis BASIC program, ami a szinusz táblázatot generálja:

```
10 UM=100: XM=160: CO=40.67
20 X=49152+7*256
30 Y=49152+8*256
40 XH=49152+9*256
50 FOR I=0 TO 255
60 A=INT (SIN(I/CO)*XM) +XM
70 POKE X+I, A-INT (A/256)*256
80 POKE XH+I, INT (A/256)
90 POKE Y+I,INT(SIN(I/CO)*YM)+YM
100 NEXT I
```

YM a szinuszhullám y magasságának a felét, XM az x szélességének a felét tartalmazza.
0<= YM <= 100, 0<=XM <=160

Mindkét program, ez is, és az is, amit legközelebb fogunk bemutatni, egy ún. **SINUS-MAKER**. Ez SPRITE-okat kezel, a CoV 41-ben leközlésre kerülő pedig 1 pixeles képpontokat mozgat a bittérképen. Hasonló rutinokat előszeretettel alkalmaznak INTRO-k, DEMO-k színesítésére.

A programok úgy működnek, hogy egy pont, illetve spritekígyót mozgatnak, amelyekhez a koordinátákat a szinusz-tételből veszik. A kis BASIC program hivatott ezeket a táblázatokat kezelni. A programmal mindkét rutinhoz készíthetünk táblázatot, de a sprite, illetve bittérkép koordinátáinak határai eltérőek, mivel a sprite ki is futhat a keret alá.

A függvényhívást kicserélve tetszőleges, általunk meghatározott mozgást is előidézhetünk.

Akkor most jöjjön némi magyarázat a gépi kódú rutinhoz, bár nem sok hozzáfűznivalónk van, a kommentek alapján könnyen nyomon követhető a működése (megfelelő háttérismerettel persze). A sprite-ok blokkjának helyét ($07F8- #2040, ha a képernyő $0400-tól kezdődik) mi szabhatjuk meg így elérhető, hogy pl. valamilyen név, jel, stb. mászkáljon a képernyőn.
Nos, reméljük, kellemes és főleg hasznos időtöltést adtunk.

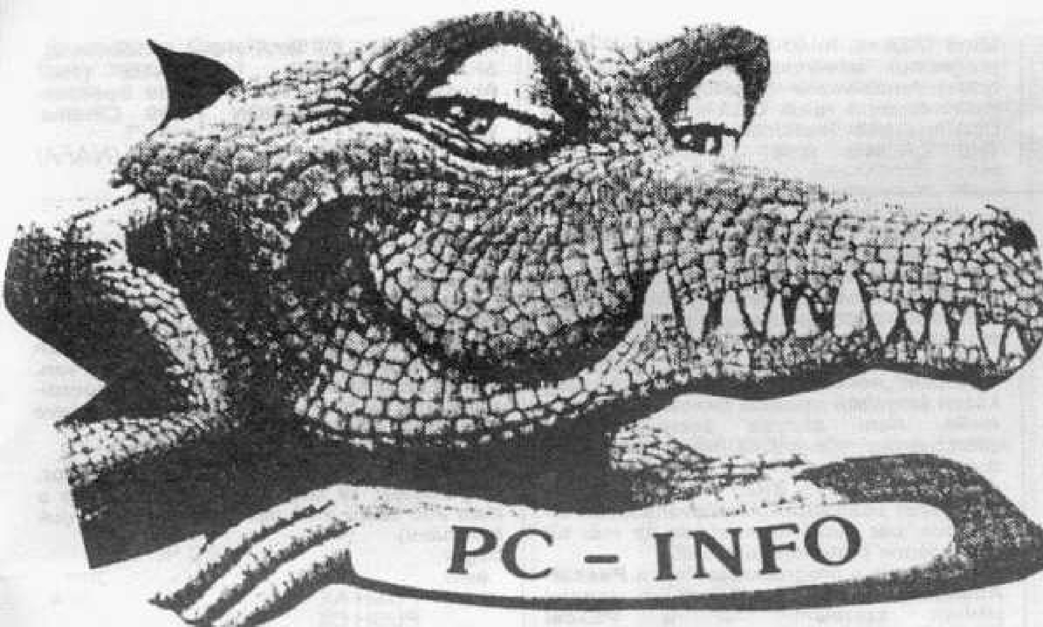
• Soós István & DoT

Némi helyesbítés *(C64)*

A kar.szerk. rutinom a CoV 38-ban hibásan jelent meg! A 20-as sorban nem 53744-nek, hanem 57344-nek kell lennie!!! Ugyanebben a számban volt egy rutin, amely az Art Studio V1.2B képeit hullámoztatja. Íme egy saját kreálmány, ami a karakteres képernyővel teszi ugyanezt. Ja, a rutin megállítása: pl. 'SPACE' ...

```
$1000  SEI
       LDA $#7F
       STA $DC0D
       LDA #$81
       STA $D01A
       LDA #$31
       STA $D012
       LDA #$21
       STA $0314
       LDA #$10
       STA $0315
       LDA #$1B
       STA $D011
       CLI
       RTS
1021   LDX #$08
       STX $D016
       JSR $1030
       INX
       CPX #$10
       BNE $1023
       DEX
       STX $D016
       JSR $1030
       DEX
       CPX #$07
       BNE $102F
       JMP $EA31
103D   LDY #$00
       INY
       CPY #$12
       BNE $103F
       RTS
```

• Pósa Róbert



A GRAFIKUS KÁRTYÁKRÓL

Az IBM PC grafikus kártyái között jelentős különbség van. Most rövid jellemzésük következik.

1.Hercules (1982) / Színes Hercules

A Hercules kártyát tartják a leggyengébbnek. A játékosok szemével nézve ez így is van; de olyan munkákra, mint pl. a szövegszerkesztés, magas felbontása miatt kiválóan alkalmas. 720x348-as felbontás mellett dolgozik (ami ugyebár azt jelenti, hogy a képernyőt 720 sorra és 348 oszlopra osztja fel), s ezt a vízszintes felbontást még az **EGA** sem éri el. Hatalmas hátránya viszont a színhiány, mivel csak 2 színt tud megjeleníteni. Egyes programok azonban még ezt is jól ki tudják használni, mint pl. a *SIMANT* (1991 Maxis), *SIMEARTH* (1990 Maxis), *SIMCITY* (1989 Maxis), *KOREAN TETRIS* (1990), *SPACEWAR* (1985), *MAHJONGG+* (1988), *DARKSIDE* (1988 Incentive), *MOONBASE* (1990), *MACADAM BUMPER* (1987), na meg néhány utility (*TEXT602, CHIWRITER*, stb.). Karakteres üzemmódban még lehet használni aláhúzott karaktert, ezt a lehetőséget a ***Norton Commander*** is kihasználja file-kijelölésnél. Később megjelent a 16 színű változata, de szinte senki sem ismeri (lehet, hogy a ***Flight Simulator* 4**. az egyetlen program, ami kihasználja).

2.CGA (1982) — Color Graphics Adapter (Színes Grafikus Adapter)

Ez volt az alapkártya, az első XT-ben már megtalálhattuk. 320x200 felbontásban 4 színnel tud dolgozni, ezt a lehetőségét nagyon jól kihasználja a *CALIFORNIA GAMES* (1988 Epyx), és a *DEFENDER OF THE CROWN* (1987 CinemaWare) (még szépen fut rajta a *SKI OR DIE* (1990 Electronic Arts) is.). 640x200-as felbontást is lehet választani, de csak monokróm üzemmódban — tehát ebből a szempontból jobb a **Hercules**. A klasszikus 16 színű üzemmódot 160x100-as felbontás mellett lehet használni. Manapság sajnos igen kevés CGA-n futó program dolgozik ezzel a móddal, ennek talán az az oka, hogy a jobb kártyák (**EGA, VGA**) nem kompatibilisek ezzel a felbontással. Régi programok között akad néhány ilyen: *BRICKS* (1982), *ROUND42* (1985), *MOON BUGS* (1984). Színkorlátozottsága ellenére két színpalettát (fehér+ világoskék+bíbor+háttérszín és a sárga/barna+piros+zöld+háttérszín — a háttér színét 16 szín közül választhatjuk ki) használhatunk. A demók közül egyébként csak a *SORCERERS* demói futnak szépen (pl. *YEAH, ATOM, NOPE, INTRO*, stb.). Igaz, hogy ezek **karakteres** üzemmódban dolgoznak...
A CGA kártyák jelentős része analóg kimenettel is rendelkezik; ez 16-rey monokróm, ill. NTSC színes. Így (fekete-fehérben, ami általában kisebb idegi megterhelést jelent, mint a színes, ilyen gyenge grafikus kártya esetén) pl. egy 1084-en is 'élvezhetjük' a CGA képet...
Akinek IGAZI színes digitális CGA monitorja lenne, és mostanában vette, arra csak egy szavunk van: jól rászedték (tanulságosak az olyan hirdetések, melyben CGA XT-t akarnak VGA AT-re *cserélni*...)... Szerencsére ha van egy CGA monitorunk, azt még köthetjük EGA kártyához, így az elműködik 320*200*16 módban! (Tudniillik a játékírók döntő többsége a program kisfelbontású EGA részét úgy írja meg, hogy az szabvány CGA színeket használjon, ami egy CGA digi monitoron is ugyanúgy néz ki, mint egy rendes EGA-n.
Természetesen, ha egy EGA kártyához kötünk egy CGA monitort, a nagyfelbontású üzemmód használatának lőttek.

3.EGA (1985) — Enhanced Graphics Adapter (Fejlett Grafikus Adapter)

Az EGA többféle felbontást is tud, ezek: a 320x200, 640x200, 640x350-es felbontások (mindegyik 16 színnel). A 16 színt 64 színű palettából lehet kiválogatni, így (a felbontást tekintve) nagyon jó minőségű képeket lehet előállítani. Közkézen forog egy *EGADEMO* nevű (shareware) GIF gyűjtemény, amelyet EGA-ra készült képekből válogattak össze '87 körül. Ez bemutatja a kártya maximális lehetőségeit. A játékok közül a *CRIME WAVE* (1990 Access) c. program intrója a legszebb (EGA-n). Szép grafikája van még a *CD-MAN* (1989), *STREET ROD* (1989 California Dreams), *OUT RUN* (1989 Sega), *LEMMINGS* (1991 Psygnosys), *PICK'N'PILE* (1989 UbiSoft), *BATTLE CHESS* (1988 Electronic Arts), *IRONMAN'S OFFROAD* (1990 GraftGold), *GOBLIIINS* (1991 Coktel Vision) c. programoknak, és gyönyörű a kimondottan nagyfelbontás alá írt szöveges kalandjátékoknak, pl. a **Legend** játékainak: *Spellcasting 101* (1990), *201* (1991), *301* (1992); *Gateway 1* (1992), *2* (1993); *Eric The Unready* (1993), *TimeQuest* (1991).

Az első kimondottan EGA-ra készült játék az *ALEX HIGGIN'S WORLD SNOOKER* (1986) volt. Ha valaki esetleg az EGA kártyára gyenge grafikai képességeket akarna rábizonyítani, annak itt van a Domark '91-es *MIG29M SUPER FULCRUM*-ja. Az indító file után egy 'e' betűt írva máris csodálhatjuk a minden képzeletet felülmúló ocsmány grafikát.

A kártya legnagyobb problémája a 64 színű paletta, ezért is kellett buknia. Ugyanakkor itt még foglalkoznunk kell azzal, hogy mit lehet tenni egy színes EGA monitorral, át lehet-e alakítani VGA *monitorrá*. Nos, tőszavakban: **NEM**. Ha sikerül elpasszolni a monitort, akkor szerencsénk van.

4.VGA/SVGA (1986/1990)

A(z S)VGA kártyák felbontása és színkészlete a video-memóriájuktól függ.

	256K	512K	1024K
320x200	256 szín	256 szín	256 szín
640x480	16 szín	256 szín	256 szín
800x600	—	16 szín	256 szín
1024x768	—	—	256 szín

A játékprogramokat általában csak 320x200-as felbontással írják meg (kivéve pl. *Battle Chess 4000*), egyrészt mert így könnyebb, másrészt mert nagyobb **360*480*256**-nál (ún. *X-mode*) nagyobb felbontást 256 színnel a 256K-s VGA kártya nem tud, harmadrészt mert a 320x200-as felbontás szabvány ***chunky*** elvű, ami eleve gyorsabb, mint a 16 színű üzemmódok képernyő-memóriájának változtatása (gondoljunk arra, hogy a *Wolf-3d* típusú játékokat miért nem tudták Amigára megírni!).

360*480-as felbontás felett (ha 256 színt használunk — ezt nevezzük **SVGA** módnak) másként lehet programozni a SVGA kártyákat. Ennek oka, hogy a különböző kártyák SVGA-felprogamozása általában teljesen eltérő, s csak a VESA-ajánlás teremt köztük egységet. Ez a **VESA** sokszor már bele van építve a kártya ROM-jába, de mi is betölthetjük (a kártyához adott lemezen általában **VESA.EXE**-ként szerepel, és akkor kell elindítani, ha egy SVGA-t használó program (pl. ***Pirates Gold***) reklamál érte).

5.Tandy (kb. 1985)

Grafikai tudását tekintve 320x200 felbontás mellett 16 színt tud. A kártya „milyenségét" nehéz lenne meghatározni, de valahol a **CGA** és az **EGA** közt áll (bár a mérleg az EGA felé dől). Nem elterjedt, így tovább nem is foglalkozunk vele.

6.MCGA (MultiColor Graphics Adapter)

Ez tulajdonképpen egy 64K-s VGA kártya. 320x200-as felbontást 256 színnel, míg 640x480-ast 2 színnel tud. Akinek olyan PS/2-t akarnak a nyakába sózni, ami Model 25 vagy 30, az sikítva meneküljön, mert általában ez a 'jóképességű' kártya kész istencsapás...

7. DCGA (Oliveti)

Egy újabb félresikerült fejlesztés... 640*400*16-ig tud felmenni, de nem **EGA** kompatibilis... ***Windows*** és ***Acad***, ami egyedül használja.

Táblázat a max. felbontásra és színre:

	max.felbontás	max.szín
Hercules	720x348	2
CGA	640x200	2
Tandy	320x200	16
EGA	640x350	16
Hercules	720x348	2
MCGA	640x480	2
VGA	640*480	16
SVGA	1024x768	16/256

A Hercules-t kivéve minden grafikus kártyán lehet 80x25-ös vagy 40x25-ös textmódban dolgozni 16 színnel. Ezen felül — ami

igen szép dolog — a kártyák lefelé kompatibilisek (kivéve a **Hercules**-t). Van néhány olyan játék is, ami kihasználja az összes elterjedt grafikus kártya legnagyobb felbontását, ilyen pl. a *GETAWAY* (Epyx 1991), *ISHIDO* (1990 Accolade).

Mind **CGA**-ra, mind **EGA**-ra vannak olyan programok, amelyeket a jobb grafikus kártyával rendelkezők is elfogadnak kitűnő játszhatóságuk miatt. **CGA**-n ilyen a *LIFE & DEATH* (1988 ToolWorks), *DEFENDER OF THE CROWN* (1987 CinemaWare), az *ANCIENT ART OF WAR* (1984 BroderBund), *SPACEWAR* (1985), *10 FRAME* (1987 Access). **EGA**-n a *VETTE!* (1989 Spectrum HoloByte), *CENTURION* (1989 CinemaWare).

● *Násfay (NAFA)*

A VGA kártyák programozásáról

Helló! Megint én vagyok. Végre kiélhetem magam rendesen, mert az Elsősegélybe hiába írogatom a féloldalas marhaságaimat, azt „Valaki" mindig kivágja. Nos, akkor vágjunk a közepébe! Elég sokan kértétek, hogy írjunk má' valamit erről a dologról, mert a PC-hez a valamirevaló programozóknak is hasznos doksi igen kevés. (Itt jegyeznénk meg, hogy létezik egy *TECHHELP* névre hallgató kis program, amiben egy csomó dolognak a részletes leírása megtalálható, interaktív módon előkereshető. Ha valakinek van 4.0-nál újabb változata, igazán megdobhat vele. **THANKS**. Ja, pl. beküldhetné a szerkesztőség címére. Eredetileg *JONES* írta volna ezt a cikk(sorozat)ot, de őt nagy hirtelenséggel elvitték MÁS-nak (Magyar Állam hadSereg). úgy gondoltam, nem fogtok megharagudni (és remélem ő sem), ha én most elkezdem ezt a dolgot, — azután — ha kihúzzuk odáig — *JONES* miután felszabadította Rómát (khm. töriből mindig is erős voltam), majd befejezi, s kijavítja a hibáimat. Azért igyekszem nem túl sok marhaságot írni, de sajnos én is csak a saját tapasztalataimra hagyatkozhatok.

Nos, kezdjünk hát bele. (Kb. itt fogyott el a mondanivalóm, ürült ki az agyam, stb.) Ööö... Naszóval. Mi is az a **VGA** kártya. Valószínűleg, aki ezt komolyan olvassa, az tudja, de azért leírjuk, hogy teljen a hely. A **Video Graphic Array** rövidítésből származik, és azért fejlesztették ki, hogy a régi trágya grafikai lehetőségeket (**CGA, EGA**, stb. ld. az előző cikket) feljavítsák. Elődje talán az **MCGA** kártya lehet, ami *320X200*-as felbontás mellett *256* szint tud egyidejűleg megjeleníteni. Nos, a **VGA** képes emulálni az összes eddigi kártyát (kivéve a **Tandy**-t, azt nem (legalábbis én még nem láttam olyan programot, ami azt is tudta volna), de ezt ki lehet bírni. Az **IBM 8514**-et (*640X480-256c* — a továbbiakban a jellemzőket így fogjuk jelölni: felbontás, színszám) megfelelő emulátor programmal lehet emulálni, amit a kártyához adott lemez tartalmaz. (pl. **OAK** kártya: *RIXAI.EXE*) Mikor vásároltok, figyeljetek oda, mert megeshet, hogy véletlenül „elfelejtik" odaadni a lemez(eke)t.

Szóval az eddig használatos módok mellett tudnak még olyat, hogy *320X200-256c* (min. **256K** videoram kell — kevesebbel nem is szokták szállítani a kártyát, de legalább fél megát, de jó lenne ha 1 megát tudnánk bele venni), *640X480-256c*, *800X600-256c*, (ezek a módok még elfutnak **512K** videoram mellett), *1024X768-256c*, esetleg *1024X1024-256c* (ezekhez már **1 Mega** videoram kell). Ezeken kívül lehetnek még más, speciális módok, amik a gyártótól függnek, valamint a módok kódjai sem egységesek (sajnos). Ezért az **SVGA** módot használó programokban gyakran be kell állítani, hogy milyen kártyatípussal rendelkezünk (pl. **TRIDENT**, **OAK** stb), de lehet, hogy felismeri a program automatikusan. Ha nem, akkor a kártyához adott **VESA** drivert kell betöltenünk (pl. **VESA.EXE**, **67VESA.COM**, stb). Azannya. Önállósította magát a ***Word***. óáá.. most már jó.

Nade ne bonyolódjunk bele az **SVGA** módokba, ugyanis nem sok stílusban tudjátok majd alkalmazni, mivel a kezelése nem megoldott teljesen, mivel nem lehet az egész 1, v. fél megát belapozni a PC memóriájába, az adatátvitel meglehetősen lassúka. (Élő példa: *Syndicate*, ellenpélda: *Chessmaster 4000*, bár abban nincsen scroll, úgyhogy nem fair az összehasonlítás. Ennek ellenére mindkét program „elég jó"). Szóval, mint ahogy a legtöbben teszik, a *320X200-256c* módot ajánljuk használatra, mivel ezzel is igen szép képernyőt tudunk létrehozni. (Úgy látszik, mintha a színszám „növelné" a felbontást — ha elég közeli árnyalatú színeket pakolunk egymás mellé, nem annyira észrevehető a „darabosság", de hát ez már a grafikusok dolga.) Ennek a módnak a kezelése is egyszerű (aránylag), s **BIOS** rutinok nélkül is meg lehet valósítani. (A módváltásoktól eltekintve, bár mindent lehet, de az már túl durva lenne portokon keresztül)

Most nézzük a programozást olyan **Pascal-Assembly** öszvér kódban. Én speciel jobban szeretem, ha a **Pascal** „menedzseli" az **assembly** rutinjaimat, így könnyebb. Aki akarja, átírhatja úgy, hogy pusztán a **Turbo Assemblerrel** is fordítható lehessen, én nem akarom. **Turbo Pascal 6.0** a minimum.

Nos, vagyunk ugyebár a jó öreg *80X25*-mittudoménhány színű módban. Ez nem olyan nyerő, váltsunk inkább át a mi módunkba. Ezt a **BIOS** rutinjai nagyszerűen elvégzik, akik a **10H** interrupton találhatók. Szerencsére elég sok munkatársuk van, úgyhogy meg kell mondanunk, melyiket akarjuk ugráltatni. (Minden munkatárs más feladatot tud csak elvégezni). Tehát mielőtt meghívjuk a **10H** iint-et, AH-ban meg kell adnunk a szubrutin számát. A 0-s számúval tudjuk beállítani a video módot. Ezután az AL-ben meg kell adnunk, hogy melyik video módot kívánjuk használni. Ez a *320X200-256c* esetében a **13H** (ja: aki nem tudná, a H a végén azt jelenti, hogy Hexa). Nézzük tehát a szubrutint, ami bekapcsolja nekünk a hőn áhított módot:

```
Procedure GrOn;
begin
 asm
       PUSH AX
       MOV AH,0
       MOV AL,13h
       INT 10H
       POP AX
 end;
end;
```

Vagy ezt tehetjük kissé emberbarátibbá is, s így nem csak ezt a módot tudjuk vele bekapcsolni, hanem a többit is:

```
Procedure GrOn(GrMod:byte);
begin
 asm
       PUSH AX
       MOV AH,0
       MOV AL,GrMod
       INT 10H
       POP AX
 end;
end;
```

Ez akkor lehet hasznos, ha pl. vissza is akarunk kapcsolni újra a karakteres módba.

Nos, ha már itt vagyunk, akkor próbáljunk valamit a képernyőre varázsolni. Mondjuk egy pontot. Ehhez tudnunk kell, hogy mivel *256* féle színű lehet, minden egyes pontot 1 byte-on tárolnak. Most is segítségül hívhatjuk a **BIOS**-t, ám ez már némi hátrányt jelent. Nem baj, kezdjük ezzel, így a többi grafikus módban is használható lesz a rutinunk. Most is az **INT 10H**-t használjuk, de kivételesen a **0CH** sorszámú kollégát hívjuk segítségül. Ez kerül tehát AH-ba. AL-ben választhatunk a (most) lehetséges *256* szín közül. BH-ba kell írni a képernyő lap sorszámát. Ez a **VGA** és **SVGA** módokban (*256* színűek) mind 0, mivel csak 1 lap van. CX-be az X koordinátát, DX-be az Y koordinátát kéri a rutin. Lássuk: (Itt már eleve „emberbarátivá" tettem)

```
Procedure DrawPixel(x,y:word; color,
page:byte); {a page el is hagyható, ha a
nem 256 színű VGA módokat nem kívánjuk
használni}
begin
 asm
       PUSH AX
       PUSH CX
       PUSH DX
       MOV AH,0CH
       MOV AL,COLOR
       MOV CX,X
       MOV DX,Y
       INT 10H
       POP DX
       POP CX
       POP AX
 end;
end;
```

És most jöjjön a leggyorsabb módszer arra, hogy kirakjunk egy pixelt. Ez CSAK a *320X200-256c* módban működik!! Könnyű kiszámolni, hogy ha 1 pixel 1 byte, akkor 320X200=64000 byte kell, hogy az egész képernyőt letároljuk. Szerencsére ez **64Kbyte**-on belül van, tehát még egy szegmensbe is belefér. A **VGA** ezt a majdnem **64K**-t a **0A000:0**-tól lapozza be a gép memóriájába. Tehát ha erre a területre írunk, akkor változik a képernyő tartalma. Pl. **Pascal**ban definiálhatunk egy tömböt, hogy könnyű legyen használni:

```
Var VMEM = array [0..319, 0..200] of
byte absolute $0a000:0;
```

Az **ABSOLUTE** kulcsszó azt mondja meg a **Pascalnak**, hogy ne az alapmemóriában foglaljon le helyet a tömbnek, hanem a megadott címnél kezdődjön. (Ezt más, különösen 640K alatti címekre nem ajánlatos használni, esetleg még a **BIOS**, memória legelején lévő adatterületénél lehet) Most már a tömb megfelelően indexelt helyére beírhatjuk az általunk óhajtott színkódot, s az meg fog jelenni a képernyőn (persze csak akkor, ha előtte bekapcsoltuk a megfelelő módot), vagy akár le is olvashatjuk, hogy az adott koordinátán milyen színű pont van. Pl. **vmem[10,10]:=2;** a 10:10-es koordinátájú pontot 2-es színűvé teszi. Na, most ez a **Pascal** miatt még mindig elég lassú (egy csomó felesleges ellenőrzést végez, stb.) ezért ezt is megírjuk **assembly-ben**. Viszont akkor már egyszerűbb csak simán **64K**-s helyet megadni a vmem-nek, s így pl. ha egy lemezről betöltött képet akarunk kipréselni a képernyőre, akkor nem kell a koordinátákkal bajlódnunk, csak simán átmásoljuk az egyik tömböt a másikba. (ld. **PicLoad — CoV38**)

A vmem-et a következőképpen deklaráljuk:

```
Var Vmem=array [0..63999] of byte;
```

Az assembly rutin a következő (Hangsúlyozom, CSAK *320X200-256c* módban jó!!) Tulajdonképpen ennek nincs is szüksége a **vmem** tömbre, de a pascalban való grafikaprogramozás során jól jöhet eme változó.

Procedure DrawPixel13H (x,y: word; color:byte);

```
begin
 asm
        PUSH DS
        PUSH ES
        PUSH DI
        PUSH BX
        PUSH AX
        MOV AX,Y
        MOV BX,320
        MUL BX
        ADD AX,X
        MOV DI,AX
        PUSH $0A000
        {Az enable 286 instructions ON
        legyen ({$G+} fordító direktíva)!!}
        POP ES
        MOV AL,COLOR
        MOV [ES:DI],AL
        POP AX
        POP BX
        POP DI
        POP ES
        POP DS
 end;
end;
```

Ennél létezik egy még gyorsabb verzió is, amikor a szorzást (MUL) nem a géppel végeztetjük, hanem táblázatból kerestetjük ki. Ez egy előre definiált 200 elemű táblázatot igényel, amiben az egyes sorok kezdőcímei vannak (0,320,640, stb.). Ezt pl. a **CONST**-tal lehet definiálni:

CONST SzorzoTabla: array [0..199] of byte = [0, 320 ,640, ...]

Ezek után a megfelelő elemet a következő utasításokkal lehet kikeresni:

```
        LDS SI,SzorzoTabla
        ADD SI,Y
        SHL AX,1
        MOV DI,[DS:SI]
        ADD DI, X
```

Tehát a **PUSH**-ok után ezt írjuk, s ezek után ott folytatódik, hogy PUSH $0A000. Ne felejtsük az elején az SI-t is el**PUSH**-olni, s a végén vissza**POP**-olni, mert azt is használjuk! Ez lehet a leggyorsabb módszer egy pont kirajzolására.
Néha azt is szeretnénk megtudni, hogy egy adott koordinátájú pont milyen színű. Ehhez az előbbi rutint úgy kell átalakítani, hogy a MOV [ES:DI],AL helyett MOV AL,[ES:DI] álljon. Ezután a Color változóba betehetjük ezt az értéket: MOV COLOR,AL. A szubrutin fejléce pedig a következő:

Procedure GetPixel13H (x,y:word; VAR color:byte);

Fontos a **Color** előtt a **VAR**, mert így a szubrutin nem a color értékét, hanem a címét kapja meg, és így bele tudjuk rakni a megfelelő byte-ot. Persze konstans értékkel nem lehet hívni a rutint. Pl. GetPixel13H(23,45,c) helyes, a c változó értéke lesz a megfelelő színkód. De a GetPixel13H(23,42,12) rossz, mert a 12 nem egy változó, nem tudjuk beletenni az új értéket. Az első két paraméter természetesen lehet konstans és változó is.
Akkor most már illene beállítani az általunk használni kívánt színeket is. Ezt a *256* színű módokban a **10**-es alfunkción belül tehetjük meg (AH=10H). Ez egyben egy újabb funkciócsoport, amelyen keresztül a palettával, színekkel kapcsolatos műveleteket végezhetjük el. Az egy adott sorszámú szín RGB komplemenseit beállító rutin a **10H** sorszámú (Aki nem tudná: a *256* féle színt a kártya a három alapszínből (vörös-red, zöld-green, blue-kék) keveri ki. Mindhárom ábrázolására 6 bitet használnak, így összesen 64X64X64=*262144* szín keverhető ki, amelyből egyszerre *256*-ot használhatunk. Ezt 0-tól 255-ig számozzák, hogy 1 byte-on tárolható legyen.) Tehát a 10-es alalfunkció a BX-ben megadott sorszámú színhez a következő összetevőket rendeli: DH: piros, CH:zöld, CL:kék komplemens. A következő rutin ennek a használatát mutatja be:

Procedure SetRGB (color, red, green, blue: byte);

```
begin
 ASM
        PUSH AX
        PUSH BX
        PUSH CX
        PUSH DX
        MOV AX,1010H
        ; {10-es alfunkció, 10-es alfunkciója
        (101,10-es al-al-al funkciója-
        CoVboy) }
        MOV BX,COLOR
        MOV DH,RED
        MOV CH,GREEN
        MOV CL,BLUE
        INT 10H
        POP DX
        POP CX
        POP BX
        POP AX
 END;
end;
```

Ha több, egymás után következő színt szeretnénk beállítani (pl. egy képet szeretnénk megjeleníteni, aminek a színei egymás után vannak eltárolva a következő formában: R, G, B, R, G, B...) Ehhez a szín-műveletek (10H alfunkció) **12H** al-alfunkcióját használjuk. Megadhatjuk, hogy hanyadik színtől kezdve (BX) hány db (CX) szín adatait kívánjuk megváltoztatni. Ehhez egy db szám*3 byte méretű adattábla szükséges, ami a megfelelő RGB komponenseket tárolja.. Ennek a táblának a címét kell még közölni a rutinnal, az ES:DX regiszterekben, szegmens: offset alakban. Íme egy lehetséges forma a rutinnak:

Procedure SetRGBPalette(from, num: byte; table: pointer);

```
begin
 ASM
        PUSH ES
        PUSH AX
        PUSH BX
        PUSH CX
        PUSH DX
        MOV AX,1012H
        MOV BX,FROM
        MOV CX,NUM
        LES DX,TABLE
        INT 10H
        POP DX
        POP CX
        POP BX
        POP AX
        POP ES
 END;
end;
```

Nos, ezzel is megvolnánk. Ám néha felmerül az igény, hogy megtudjuk, melyik szín milyen színű (**Hurrá — CoVboy**). Ez pl. képlopó program írásakor merülhet fel, s tulajdonképpen az előző dolog fordítottja, ezért most nem írjuk le a teljes rutinokat, hanem csak adunk némi instrukciót a megírásához, és aztán ez lesz a HWORK, OK?

Szóval ahhoz, hogy egy szín RGB komponenseit megkapjuk, meg kell hívnunk a színműveletek **15H** számú funkcióját (AX=1015H) a kívánt szín sorszámával (BX-ben). Erre visszakapjuk a komponenseket, DH-ban a vöröset, CH-ban a zöldet, CL-ben a kéket. Ezeket már csak bele kell tenni a megfelelő, fejlécben deklarált változókba. Ezért a komponenseket tároló változók elé tegyük a VAR kulcsszót, mint a **GetPixel**nél. Na jó, még segítek a fejlécben. Pl. így nézhet ki:

Procedure GetRGB (color: byte; var red, green blue :byte).

Pl. DH értékét így tehetjük a RED változóba:

```
        MOV RED,DH
```

Ha egyszerre akarjuk lekérdezni az egész palettát, vagy annak nagyobb, összefüggő részét, akkor a **17H** számú al-alfunkciót kell használnunk. A bemenő paraméterek ugyanazok, mint a **SetRGBPalette**-nél. A table egy tömbre mutató pointer, amely tömböt előzőleg nekünk kell lefoglalnunk, s gondoskodni arról, hogy elegendő nagyságú legyen (ami max. kell, az 256*3=*768* byte) Itt nem kell Var-t rakni a table elé, mert nem a pointer értéke változik majd meg, hanem a **BIOS** rutin a pointer által mutatott területre fogja írni az RGB adatokat, a szokásos formában (R, G, B, R, G, B...). Ezt azután pl. ki is menthetjük. Ja, ha valaki nem tudná, ha van egy változónk a Pascalban, annak úgy tudhatjuk meg a címét (pointer típusú változó veheti csak fel), ha elé írunk egy '@' jelet. Azt a byte-ot, ahova a pointer mutat, a következőképpen használhatjuk: a pointer változó után írunk egy '^' jelet.

Pl.

```
var     p:pointer;
        a:array[1..768] of byte;
        b:byte;
begin
        p:=@a;
        b:=p^;
        {Ez megegyezik a b:=a[1]-el.}
end.
```

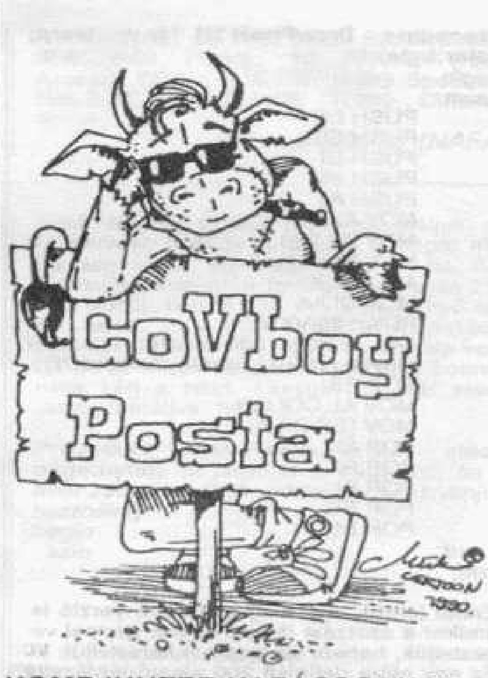
Na, mára talán ennyit, írjátok meg, please, hogy miről írjunk még bővebben, esetleg milyen rutinokat közöljünk le (ha tudunk), s ha valami bajotok van, akkor se sajnáljátok a papírt! Egyébként úgy általában bármilyen programozási dolgot kérdezhettek (**Windows-t NE!**), főként ***Turbo Pascal***, ***ASM***-ot, s ha érdekesnek találjuk a dolgot, akkor esetleg foglalkozunk vele itt a gazéta hasábjain is. (Igaz, fiúk?) Ha esetleg én nem tudok válaszolni, akkor vártok pár hónapot, s akkor jön **JONES**.

Na, pá, kellemes jojózást a szemeiteknek!

● *DoT*

PC-Info témában várjuk kérdéseiteket, ha közérdekű, akkor természetesen a lap hasábjain fogunk válaszolni. Mindemellett szívesen látunk apróbb, hasznos ötleteket, szakmai tippeket, de a hosszabb lélegzetű dolgokat — ha lehet — lemezen küldjétek be. Köszönjük!

Négymilliárdötszázhetvenkétmilliónyolcszáznegyvennyolcezerháromszázkilencvenkettő, Négymilliárdötszázhetvenkétmilliónyolcszáznegyvennyolcezerháromszázkilencvenhárom, Négymilliárdötszázhetvenkétmilliónyolcszáznegyvennyolcezerháromszázkilencvennégy... mi a f*** van (most épp oldalba löktek), ja, hogy közben már megint itt van mindenki? Akkor mi a francnak számoltam el eddig? Most már mindegy, aki bújt aki nem, jövök. Még mindig BUÉK! Hogy hova? Hát be a HQ ajtaján. Lusta népség, hát szabad ilyet? Megvárakoztatni kettő — számoljunk csak — nem is kettő, három héttel az olvasókat. Jó, jó, persze jár egy kis pihenés, meg minden, na de ennyi? Már azt hittem megdöntöm a billiót, titkon reménykedtem, előbb-utóbb valaki csak oldalba vág, hogy lássak munkához, mert számolni úgy sem tudok. Lehet, hogy 3 milliárd felett néha kimaradt egy szám, de ez még nem kérdőjelezi meg matematikai képességeimet. A Pentium is tőlem tanult, ha nem tudtátok volna. Nos, e havi termésünk összeállítása idején má' megint megtelt az a doboztféle, következésképpen csak úgy találomra nyúlkálok, mint egy sorsolásnál, de tessék megnyugodni, aki nem kerül most sorra, az még reménykedhet, az ürítésnek ezúttal egészen más formáját választottam a Posta elkészítése előtt.



Aktuális téma!

Avagy Computer Karácsony'93.

CoVboy: Ezt megúsztam! Mármint azt, hogy mindenféle alakok molesztáljanak a rendezvényen. Stílusosan — még a 39. szám nyomdába adása után — leléptem, egy pici pihenőre a Skandináv féltekére távoztam, hátrahagyva a kupit, meg a problémákat a többieknek. Így hát a rendezvénnyel kapcsolatban véleményt nem tudok és nem is akarok alkotni.

Hogy el is tudjam képzelni, milyen lehetett, és milyen lett volna, ha én is ott lettem volna, készítettünk egy összehasonlítást. A felső kép a rendezvényen készült a stand homlokzatáról a valóságban, míg az alsó rajz Getto alkotása arról, hogy mire számíthattatok volna, ha én is ott vagyok. Úgy gondolom, most mindenki örül, hogy mégsem voltam ott. Akkor ebben egyetértünk. Ez egy nyílt posta, így hagyom, hogy az olvasók beszéljenek helyettem. Ezért most következzék két olvasói levél.





KOMPJUHTER KARÁCSONY'93

avagy szervezés V0.1

Kezdés de.9.00. Műegyetem rakpart 3. (000000), helyett: át a Föld túloldalára, Puskin utca 4. Gondoltam a rakpart túl kicsi egy K.K.-nak (Komp jujde Karácsony) talán ez 50-szer nagyobb lesz.
ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ (25 db. Á betű). Dehogy (Húúúú De Hogy!)
Egy 2 emeletes toronyház, emeletenként 5 négyzetméter. Szombaton mentem, de a PöCe ábcévécé jelszava természetesen Vasárnap érvényes. Nehogy véletlenül ingyen lépjenek a lábamra a CB-és krapekek. Tömegtolongás, látás NU-KU, nézés mint CoVboy az újkapura, ötmilliószor ráléptek a lábamra, meg én léptem... Előadás még nem kezdődött (mondjuk be sem lehetett férni) tűzés arrébb: ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ (15 db. Á betű) ITT a CoV cső. 2 méterről már hallani CoVboy-hos nyögéseit. Pont belebotlottam egy Commodore 64-be, talán ez ugat annyit, nem a CoVboy. Éppen leszállt róla egy másik marha. Rögtön lecsaptam rá: Állati játék (ezt dicséretnek szántam), valami olyan név van a legutóbbi (legdrágább) CoV végén, hogy Wasted Time. Egy krapekkel kell sétálni. Marha izgalmas GAME(s Center). Úgy 5 perccel az érdekfeszítő játék után bővebben megtekintettem a CoV csövet. Ott volt 2-3 eladó, meg néhány (száz) újság, meg könyv. Rögvest elvettem egy PöCés könyvet, meg a már említett CoV-ot. Eztán, Aztán, Ezután, Azután elhúztam a csikot a lépcső felé (jobban mondva kirugdostak). Út közben megnéztem a hirdetéseket a C64 Soft-nál. HÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁT (10 db. Á betű) az egyik szemem mosolygott a másik röhögött. Mosolygott, mert benne volt a hirdetésem, röhögött, mert örtam, hogy keretezzék be, de a keretért nem fizettem. Visszatérve a K.K.-hoz: Másztam fel a lépcsőn, néhány Amigás havert eltapostam, hogy felérjek. Naaaaa (5 db. a) persze nem hiányozhat innen sem az 576 kiló BÁJ-t. Ott volt 2 SEGÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ-t dolgozó (boccs játszó) (Ja kimaradt: 10 db. Á betű) emborke.
Júúúúúúúúúúúúúúúj (15 db. ú betű) hát a lényeg: Volt az 1-ön egy BÜÜÜÜÜFEEE, és a CoV cső a Fsz-en volt felgördítve, és az 576 a 2-on vóóóót.
Az 576 kilopite mellett volt lemezcsere, oda sajnos nem fértem beeeee!beeeee! (Ezt humornak szántam). Tehát *húzás lefelé* vissza a CoV csőhöz, rápillantani egy utolsót a lépcsőről. Mentem tovább a lefelé vezető emberkéken lépkedve. Végre leértem, pont bemondta egy hím állat, hogy minden tombola nyer, tehát ebből nem maradhatok ki, dobtam egy huszast a tombolás miatt toporzékoló tombolásnak. Húztam egy *papirt*, talán egy 5000-res van benne, és még olcsón meg is úsztam. Nem nyert!!! Csak egy 3D matrica volt. Na, húzás az előadásra. Pont jókor érkeztem oda!!! (Szeretem a felkiáltójeleket!!!!!!!!!)

Az előadást tartó manUSZ utolsó mondata:
„—Akkor 1 órakor találkozunk!"
Mesélő: Peter William Smith, alias Kovács Péter, Budapest II.

Letter #2:

Hi CoVboy+1.75!
Lenne egy kérésem hozzátok. Voltam a Kompjúter Karácsonyon, szombat délelőtt 11-kor. A CoV standon volt egy fehér pólós lány, aki irtó CoV-os (gy.k.helyes) volt. Mondtam neki, hogy üdvözlöm a CoVboyt, és vettem egy hiányzó CoV-ot is (teljes a gyűjtemény). Mutattam neki a társkeresős hirdetésem, de arra már nem volt időm, hogy fűzzem, mert nem akartam, hogy a tömeg fasírtot csináljon belőlem (gy.k. megverjen), voltak egy páran.

Ha foglalt a lány, a fentiek semmisek, mert nem szeretek + illetlenség más barátnőjével kikezdeni. Ha nem, légyszi mondd meg, hogy írjon (persze ha akar) a hirdetésemre. Thanks!
Sziasztok: Csernáth Zoltán, Budapest

CoVboy: Mondjuk ez a kettő csak ízelítő, mert kb. 40-50 levél foglalkozott csak ezzel a témával, s húztam belőlük. Az már biztos, a levelekből arra következtettem, hogy Szardiniáskonzerv Karácsony volt ez, mindenki őrült, ha élve kikecmergett az utcára. Egyébként sem szeretem a tömeget, úgyhogy valószínűleg sokat nem vesztettem. A többiek elmondása alapján tolmácsolom a rendezvény legérdekesebb epizódjait:

december 10. péntek, délután 13h
megérkezik az előcsapat, meg egy adag cucc;
december 10. péntek, délután 14h
jönnek páran, a stand felállítása megkezdődik, felbontódnak az első doboz sörök;
december 10. péntek, délután 17h
a stand részben már áll, Getto és Jahny már kevésbé, ők el is húzzák a csíkot, koncertre mennek, 1 karton sörnek annyi;
december 10. péntek, este 22h
az utolsó simítások, pakolás, irány haza;
december 11. szombat, reggel 8h
álmosan megérkezik Lajos meg a lányok, a többiek engedélyt kaptak a későbbi érkezéshez;
december 11. szombat, reggel 9h
Lézengeni kezd a csapat, meg a tömeg, a stand mögött páran bepótolják, amit éjjel elmulasztottak;
december 11. szombat, délelőtt 11h
a tömeg a tetőpontjára hág, a HQ lustái is előkerülnek;
december 11. szombat, délután 15h
a csapat a BURGER KING-ből szervírozza az ebédet, elfogy az első üveg Whiskey;
december 11. szombat, délután 17h
Getto-t mindenki CoVboy-nak nézi, Getto autogramokat osztogat, a lányok elfáradtak;
december 11. szombat, este 19h
a 3 karton sör a vártnál hamarabb elfogyott, Lajosnak még este utánpótlásért kell mennie;
december 12. vasárnap, reggel 8h
ásítózó arcok a standon;
december 12. vasárnap, reggel 9h
lézengő emberkék, vasárnap senki sem szeret korán kelni;
december 12. vasárnap, délelőtt 10h
az egyik vásárló az új CoV-ra (gy.k.39.) mutatva megkérdezi: "EZ A MAI?". Ez a nap poénja;
december 12. vasárnap, délután 15h
a csapat ismét együtt ebédel, fogytán a második üveg Whiskey és ismét elfogyott egy karton dobozos sör;
december 12. vasárnap, este 18h
megkezdődik az összerámolás, és az összeomlás, ez is megvolt...

Egyenleg: elfogyott 4 és fél karton sör, 3 karton kóla, fanta, 2 üveg Whiskey, 2 üveg bor, kb. 40 hamburger, meg vagy mégegyszer ennyi adag krumpli, a kávéról már nem is beszélve.

(a képen a Plus/4 szekció néhány pohár Whiskey után)



Ja, Zolikám! A leveledet továbbítottam a lányoknak, miután mindkettőn állítólag szombaton fehér CoV-os póló volt, nem egyértelmű, hogy melyikre gondoltál, ha szabad valamelyik, biztos fogsz választ kapni — CoVboy.

KISOKOS (RE)REVANS

Ebből a „Kisokos" témából nem kívánok „Hangkártya-csatához" hasonló vitafórumot indítani, de itt a HQ-n felhomályosítottak, ha véleményt alkotok, az vagy legyen szakmailag megalapozott, vagy inkább ne írjak semmit. Na ja, persze én is csak ugatom a témát, de mivel ez DADA-nak, meg Bryan-nak szúrta a szemét, nem hagyták szó nélkül:

Hi Sir Brylhastee, Péter etc...

*Jó nagyot röhögtem a lassan kialakuló video-csata levelein. Először is, ez CoVBoynak és S.B.-nek szól, hogy létezik a videót streamer-ként felhasználó interface PC-re, bár azongyák, igen sz*r, sok a hiba és a kazetta is nagy mondjuk a DAT-hoz, urambocsá' a DC2000/DC2120-hoz képest. Igen régi fejlesztés, a Microsystem 1990 nyári kiárusításán pl. 3 rongyért árulták! Szóval, kedves szerintem nem kell rögtön lelamerezni azokat, akik ilyen témákat vetnek fel :)!*
(Kikérem magamnak, itt az a szokás, hogy aki a postába kerül, az már eleve lamer. Bocs! :(— CoVboy)
Másik az a pár (?) tárgyi tévedés, ami S.B. levelében felbukkant.
*1) A C64 Hi-Res módjában egy karakterhelyen belül csak két szín használható. Ez azt jelenti, mintha 320*200*1 bit lenne a felbontás. Tehát 8k a videomem. A Multi-Color módban van lehetőség 1 karakteren belül a 4 színre, ekkor viszont a felbontás 160*200. Matematikusan: 160*200*2 bit színmélység= itt is 8k a videomem. Azért aki nem látott még C64-et, ne kapjon a szívéhez: a C64-et sokkal bölcsebben tervezték meg, mint a TV-Computert, az Enterprise-ot, a CGA-t és a hasonló sz*rságokat, ui. ott az egész képernyőn lehet összesen 4 szín, itt viszont 1 karakterhelyen belül (ill. FLI képeknél 4 pixelen belül, 1 rasztersorban!!). Szóval ennyire zseniális videomódot, mint amit a C64-be terveztek, ritkán találni (16 szín kvázi fent lehet a screenen 320*200-as felbontásnál is! Ennek memóriaigénye pedig nem 32k, hanem csak 8k!).*
2) Másik dolog a video és a számítógép felbontásának összehasonlítása. Bocs, hogy megint villamosmérnökien fogok fogalmazni, de ezzel elég könnyű lesz felfogni a mondandómat.

*- First, beszéljünk az ELMÉLETI felbontásmaximumról. Az emberi szem felbontóképessége kb. 2', ennél kisebb látószög esetén már nem tudjuk megkülönböztetni egymástól a finom képrészleteket. Kísérleti úton ugyancsak eldöntött tény, hogy az optimális képnézőszög kb. 20 fok, valamint itt is optimális a fényképeknél általános 4:3 képméret-arány. Tehát az optimális esetre számolva függőleges irányban 20 fok/2 perc=600, vízszintes irányban pedig 4/3-szor ennyi (800) képelemből áll egy teljes kép. Fekete-fehér képátvitelnél elegendő a 100 szürkeségi árnyalat (bár az analóg képátviteli technika ennél tónusgazdagabb képet szolgáltat). Ez alapján egy fekete-fehér kép információtartalma: 3,19*10^6 bit (egy pixelé ui. 6.65 bit). Tehát 3 megabit egy elméletileg maximális információtartalmú kép mérete, aminél többet már pazarlás az analóg/digi TV-technikában felhasználni (a HDTV-nek is csak valamivel nagyobb a felbontása!).*
- Most kapaszkodjatok meg: színes képek esete. Csodálkozni fogtok, de a színinformáció analóg esetben ALIG emeli a kép átviendő méretét!
*- Egy színes képelemet 3 adat határoz meg egyértelműen: az első a fénysűrűség, a másik kettő adat pedig együttesen adja a színinformációt (pl. a színmérésben használt két színkoordináta, vagy pl. a vörös és a kék színkülönbségi jel. Ez elég bonyolult nem szakmabeliek számára, ha valakit érdekel, akkor a Műszaki Könyvkiadónál épp mostanság megjelent Híradástechnika c. egyetemi tankönyvben nézzen utána!). Kísérletileg: ha a két színkülönbség értéktartománya max. 20 (ez azt jelenti, hogy minden képelem egyforma valószínűséggel 20 értéket vehet fel), az szemre még tökéletes képet ad. Érdekesebb dolog, hogy szemünk színekre vonatkozó felbontóképessége POCSÉK, kb. 10'! Ezért nincs a színinformációk nagymennyiségű tárolására akkora szükség! Így a szükséges színes képelemek mérete 5*5=25-szöröse a monokróméknak (tehát 25 monokróm pixel kiszínezéséhez elég egyetlen színképelem!). Így az egy képre vonatkozó fiziológiai színinformáció-maximum: 2*800*600*(1/25)*ld(20)=166 kbit. (Ez tulajdonképp egyben a gyakorlati minimum is, mert a jeltovábbítás miatt még elég sok járulékos infó terheli a képinfót (sem a csatorna, sem az idő nem használható ki 100%-osan)).*
- Tehát, láttuk, hogy a köznapi TV-kép átvitelére elég 3.36 Mbit. Ezt 25-tel szorozzuk mozgókép esetén: 84 Mbit/s.
- Persze normál TV-adásnál, bár mind az OIRT, mind a CCIR szabvány 625 soros függőleges képbontást ír elő, abból a HASZNOS, a képernyőn ténylegesen megjelenő infó csak max. olyan 400 sor. Itt említeném meg pl. a régi angol TV-adási szabványt, ami ha jól emlékszem, 405 soros max. sorszámmal dolgozott, de érdekes módon az angolok nem nagyon törték magukat, hogy átálljanak CCIR-re! Tehát már eleve a minőségi TV-adás is lényegesen kevesebb infót tartalmaz, mint a fiziológiailag optimális maximum; hát még a video!
*- Na, és mi a helyzet: 'a video ennél sokkal coolabb FX-et displayezik... egy 1024*768*256... még messze van a videótól...'. Jajj... Nem kívánok MegaHertz-ekkel dobálózni, csak azt említem meg, hogy ugyanmár nézzünk bele egy video gyári adatlapjába, hogy a vertikális felbontásról mit ír. 240-260 sor egy átlagos VHS videonál (S-VHS: 360-400). A horizontális felbontás sem sokkal jobb, a színátvitel pedig a TV-broadcastnál lényegesen rosszabb (analóg képmagnónál ráadásul rettentő zajos is). Na, mennyi is egy video-kép információtartalma? Talán nem túlzok, ha azt mondom, hogy a 320*256*256 videomod egy számítógépen (feltéve, hogy az aliasing jól működik) elég közel van egy video által szolgáltatott képhez... Ez másodpercenként VALÓBAN olyan 25*100kByte...*

3) Az 1 MByte szerintem 880 k... (lásd mivel Péternek szerintem Amigája van :).
4) 4 órás vidokazettáról nem kívánok beszélni... Érdekes tény, hogy az 1983 óta

*létező (?) 2*8 órás Video 2000-kazettáról (na jó: vagy az 1980-as 2*4 órás fejlesztésről), vagy a hazai kereskedelemben 1-másfél éve kapható 300 perces VHS kazettákról (pl. Basf EQ 300, Philips HQ 300, de van 1-2 noname is) nem hallottál...*

● DADA

Hello!
A CoVboy postát olvasgatva a sok hülyeség között néha feltűnik egy-egy komoly levél is. Ez persze nem azt jelenti, hogy ezekben a levelekben néha ne lenne több hülyeség, mint amelyekben egy vagy több illető megfeszített ilyen irányú munkája fekszik...
Annak idején megmosolyogtam a „Kisokos" címmel illetett levelet, de a decemberi számban megjelent válasz már igencsak válaszra késztetett engem. Innentől akkor Brylhastee Sir-hez szólok, az ő modelljét követve:

1. ***Te nagyon kioktatod Kálmánt, de nekem úgy tűnt, az egy-két szakirányú könyv neked sem ártana. Az egyik dolog ugye a 240 perces videokazetta, a másik pedig a C64-es képek tárigénye. Amióta C64 a C64, egy nagyfelbontású kép tényleg 64000 pixelből áll, viszont ez csak 8000 byte, mivel a 64000 pixel csak kétszínű módban igaz. Multicolor mód esetén 2 bit ad egy dupla szélességű pontot, és így 4 szín írható le, mint az közismert, de ez a négy szín bizonyos háttértárolókból származik (név szerint háttér, videoram/lo, video ram/hi, valamint szín-ram, amely minden byte-jának csak az alsó 4 bitjét tudjuk használni ilyen célra), ez további 2000+1 byte. szóval az összesen 10001 byte. Remélem, Te is érzed, hogy ez az elemzés erősen szőrszálhasogatás jellegű — vagyis kb. olyan mint részedről az 1 mbyte-ba való belekötés (mert Kálmán 1000 megákban gondolkodott, bármennyire is nem volt igaza), valamint a byte-kbyte váltószám téma.***
2. ***Tulajdonképpen azt sem értem, hogy mibe kötöttél bele (az apróságok mellett, persze). Ugyanis ahelyett, hogy cáfoltad volna a 34000 körüli mbyte-ot, még rá is tettél.***
3. ***Ami viszont teljesen megdöbbentett: szerinted egy szebb kinézetű kép mindenképpen nagyobb terjedelmű? Vess össze akkor egy 640x480x256-os (300 kbyte) és egy 1024x768x16-os (384 kbyte). Ez egy kicsit durva példa, de a lényeget talán tükrözi. Abban egyetértek veled, hogy egy jó minőségű videokép szebb az 1024x768x256-nál (ha nem is annyira sokkal), viszont ha lehetne úgy számolni, ahogy Kálmán számolt akkor egy videokép bőven 500 kbyte alatt van (ha 480x256xpármillióval számolok (ez nem adat, csak saccolásféle), akkor 360 kbyte, de ez már nem rossz felbontás egy videótól). Mindegy, a lényeg most jön (innentől már inkább Kálmánnak válaszolok):***

Az ötlettel az a legnagyobb probléma, hogy a video analóg eszköz, azaz a kazettán tárolt információ feszültségjel formájában van rajta a szalagon, ezzel szemben a CD digitális cucc, gyakorlatilag 0-k és 1-esek formájában tárol. A CD-ről pontosan azt az információt kapjuk vissza, amit ráírtunk (mert ha valami nincs rendben, nagy valószínűséggel akkor is segít a hibajavítója), viszont egy analóg jeltől ez nem igazán várható el (zajok, stb). De nézz csak meg egy sokszor lejátszott videokazettát! Sokat romlik a minősége, nem?
Józan paraszti ésszel pedig csak annyit, hogyha Kálmán okoskodása igaz lenne, akkor egy 90 perces kazettára is rá lehetne venni 600 mbyte feletti adatot, mint egy CD-re, és a C64-es kazettásoknak nem kellene a kb. 1.5-2 mbyte adathoz is állandóan fejet állítgatni...

● *Bryan*

Bár szakmailag nem ennyire részletesen, de azért ugyanezeket a dolgokat postázta felém Fábián Sanyi is Győr-Ménfőcsanakról. Neki is megköszönöm a felhomályosítást, s hálám jeléül postám végén leközöltem kért, amit kért.
Remélem most már ezt a témát is lezártnak tekinthetjük — CoVboy.

Épületes dolgok

Helló Mindenkinek!
Már meg se tudnám számolni, hány levelet írtam a CoV-nak, de a múltkor jutott eszembe, hogy azt se tudom, kinek írok egyáltalán! Ezért különleges kívánságom: küldjetek egy Stábfotót magatokról. Vagy ha nem is küldtök, az újságba beletehetnétek. Valamint azt szeretném megtudni, hogy hány négyzetméter a CoV HQ-ja. Mert ha még nem tudnátok a Csidko HQ éppen most épült fel, pite 214 négyzetméter. Ez egy kisebbfajta Castles. A ház tolótetős, elektromos ablakemelő, 360 fokkal a tengely körül elforgatható, és ami a legfontosabb atombiztos! Bár szerintem fölösleges dicsérni, aki akarja eljön és megnézi. Megadom a koordinátákat. Déli félteke 24,7 36, szélességi fok 12/7. Persze azt elfelejtettem mondani, hogy házunkat befújtuk az új Predator Parfummel, ami miatt láthatatlan lett. És persze ami a legeslegeslegfontosabb az csidkó egy bölcs törvénye! „Ha felépítesz egy házat, egész biztos meg fogod utálni az olyan játékokat, mint pl.: *Sim City, A-train, Civilisation* stb... (Na jó téma lezárva.) Most arról írok, amiről akartam. A száz elküldött levelemből MINDEGYIKBEN megkérdeztem MIÉRT nincs CoV Shop? Ám erre sosem kaptam választ. Úgyhogy ezt FELTÉTLENÜL írjátok le. Egyelőre ennyi!
ifj. Csidei Péter, Szombathely
CoVboy: Kedves csikó (majd ráfogom, hogy nyomdahuba volt)! Először is, azért nincs stábfotó, mert olyan kicsi a HQ alapterülete, hogy ha az egyik végébe állítjuk a fotómasinát, mi meg a másik végébe állunk, még mindig nem férünk bele. Ebből kiszámolhatod, hány négyzetméter a HQ alapterülete. A felvetett kérdést: „miért nincs CoV Shop?" már én is vagy százszor megkérdeztem, de én sem kaptam rá választ, úgyhogy már ketten vagyunk.

FORGÓKÍNPAD

Helló, CoVboy!
Az „Így működik a számítógép" c. könyv fedelén lévő ábra által mutatott állapotban nem működik a számítógép (értsd, mert szétesett), ezt mondta a haverom...
Cselovszky Dénes, Szigetszentmiklós
CoVboy: És akkor én most erre mit lépjek? Biztos azért esett szét, mert a nyomda nem jól ragasztotta meg a gerincét. A hibás könyveket természetesen kicseréljük...
Hallihó CoVboy!
A CoV 39. első oldalán, ahol a CoV 37-ban (!) megjelent rejtvényre közlitek a helyes megfejtőket, ott azt írtátok, hogy 1-1 doboz CoV pólót nyertek. Ezt most hogy értsem?
Fekete Ferenc, Budapest XX.
CoVboy: Úgy, ahogy írtuk. A pólók elég csúnyán néznének ki, ha mondjuk arra firkálnánk rá a feladót, a címet, az értéket meg ilyesmi. Ezért hát jó szokásunk szerint dobozba szoktuk rakni, mielőtt elküldjük. Na jó, végül is nem hiszem hogy olyan nagy tragédia, ha valaki az előző file-t tölti be és átírogatja benne a dolgokat. Biztos közben csörgött a telefon...
Szegassz CoVboy!
(Ez már elavult — CoVboy)
Küldtem pár leírást. Ha ezek nem lesznek benne valamely következő CoV-ban, akkor mérges leszek, és megjelentetem a ComLAME Gmk. által szponzorált A NIGHTMARE ON A VÁSÁRHELYI PÁL STREET c. programot. Esetleg megteszi a VÁSÁRHELYI P. STREET FIGHTER is? Az ám, hiba volt elárulni a HQ címét. A tehenes rov AT (vagy rov XT) színvonala ingadozó. Az olyan erőltetett levelek, mint a Fura Világ a Fecsegőbe (pardon: Csevegőbe) valók. King from Bp.
CoVboy: Hi King! Vagy inkább Vi King? Állítsd már le magad. Miért kell már megint a feszültséget szítani? 576-ékkal semmi nézeteltérésünk nincs, és visszautasítunk minden olyan állítást, ami ennek az ellenkezőjét kívánja ránk világítani. Azzal egyetértek, hogy a HQ címének megadása hiba volt, de nem zavar, mert amióta meg kell adni a címet, azóta mindenki szépen visszavonult kis otthoni hajlékába, a HQ-ra pedig kiakasztottuk az „AZONNAL JÖVÜNK" táblát. Jó taktika nem? Aki kivárja, amíg előkerülünk, az megérdemli, hogy foglalkozzunk vele.
Helló Te makrancos, morgós Tehénfiú!
...Boldog Új Évet az egész stábnak.
Kovács Richárd, Magyarpolány
& Zsigmond Zoltán, Bakonygyepes
CoVboy: Bocs, de meghúztam a leveleket, mert nem hiszem, hogy az olvasókat különösebben érdekelné, CoVboyt hogy képezték ki titkos ügynökké Szibériában. A sok sületlenségen egész jót mulattam (mármint az időt). A jókívánságokat köszönjük!
Kedves CoVboy!
Tisztelt Stáb!
A lustaságról: A fizika tanárom szerint két dolognak kell egyesülnie egy jó matematikushoz: —lustaság, —tudás. Tehát nektek már csak (?) a tudás hiányzik ahhoz, hogy jó matematikusok legyetek.
Szabó Attila, Eger
CoVboy: A posta elején már bizonyítottam, hogy jó matematikus vagyok, úgyhogy ezzel is bizonyítottam, nálam mindkét dolog fennáll (ejnye bejnye, már megint mire gondoltatok?).
Yikes CoVboy!
Annyit akarok megtudni, hogy mi a címe a következő Magyar crackernek: Blue Angel Adventure Studio. Ugyanis a CoV '92/8-9. számban azt írtátok a POKOL ANGYALA leírásnál, hogy náluk megrendelhető.
Hajnal László, Kaposvár
CoVboy: Ha jól sejtem, akkor újabban OTHIS BT. néven tűntek fel a piacon, legalábbis az akkori cím és a mostani cím megegyezik. Ezért azt javaslom, írj az OTHIS-nak, ők biztos tudnak segíteni, ja a címet megtalálod a hirdetések között.
Kedves CoVBoy!
...te örökké sört iszol?...
Paul Michael alias Pattantyús Gergely, Bp.
CoVboy: Amikor alszok, akkor nem!
Helló CoVboy!
Az öcsém biztosan fogja írni, de megelőzöm. Én vagyok az öcsém nővére.
(Én meg az anyám kínja — CoVboy)
Azt hiszem erről ennyit. Ja, B.U.É.K. sok sörrel-borral-nádihegedűvel. Erről Hagar jut eszembe. Tudod Hagar egy lökött viking, nagy korsó habos sörrel a kezében, és nagyon ütődött arckifejezéssel az orcáján. További ötleteim kifogytak. Tudod agyilag leterhelt vagyok így a szünet elején, illetve agyilag zokni a sok sulitól... Csak halkan megsúgom, hogy mennyire humoros, szellemes és olykor félreérthető beszólásaid és elszólásaid vannak. Azt hiszem csapongásaimat itt le is zárom. Na csá: Adrienn.
U.i. A nővérem üzeni, ha érdekel, hogy néz ki (nem a nővérem) Hagar, gyere el!
Vas Gábor és nővére, Nyíregyháza
CoVboy: Hát igen, kedves Adrienn. Valóban agyilag zokni vagy. Csak azt nem értem, ha meg akarsz velem ismerkedni, miért ilyen bonyolultan fogalmazol, és mi köze ehhez Hagar-nak, pontosabban Hägar-nak? Nyíregyháza nem a szomszédban van, így nem ígérem, hogy holnap felugrok egy kávéra. Egy tanácsot azért fogadj meg! Ha agyilag leterhelt vagy így a szünet elején, miért nem veszel egy szünetmentes tápegységet? Az öcséd biztos tudja, hogy mi az, majd ő elmagyarázza.
Tisztelt Nagyon Kicsi CoVboy!
Hol a francban van az a levelem, amit még hajdanában, a XII. hóban küldtem nektek? Egyébként mért pont CoV-ban gazdag Boldog Új Esztendőt kívántok? Mér nem pénzben, aranyban, nőben stb.?
Ezennel nagy örömödre búcsúzok.
Bye: Tankovics Gábor, Győr
CoVboy: Feltúrtam a dobozomat, egyenként végignéztem az összes levelen a bélyegzőlenyomatokat, de egyiket sem adták fel HAJDANÁN. Valószínűleg az lehet az elkallódás oka, hogy a XII. hóban adtad fel, ez valamikor a XI. jégkorszak után volt párszáz évvel, és akkor tényleg nagy hó volt. Egyébként meg azér CoVban gazdag új esztendőt kívántunk, mert így nem kellett annyit írni, hogy „Pénzben, aranyban, nőben gazdag Boldog Új Esztendőt Kívánunk", ugyanis a CoV mindhármat kifejezi, hiszen pénzbe kerül, tele van az aranyköpéseimmel és nő is (nem csak az ára, hanem a sorszámozása is: 40, 41 stb.).

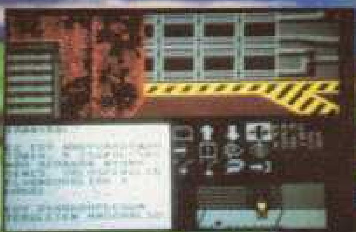
Figyuzzatok emberek! Ha győri vagy, van egy Amigád és még nem hallottad a nevemet, tehát nem ismersz, akkor jelentkezz a következő címen:
Égi Krisztián, Győr, Gerence út 7. 9024.
Tel.: 427-054
Nem kell, hogy sok programod legyen, a lényeg, hogy egy Amigád legyen és hogy győri légy. Már vagyunk 10-en, és ha még többen leszünk, már dög olcsón szerezhetjük be a programokat!!! Jó lenne, ha Győrben minden Amigás ismerné egymást. Monumentális programcseréket lehetne szervezni, meg clubokat, meg minden, úgyhogy ne gondolkozz, tárcsázd az előbbi számot!

Ajánlatunk C64-re, az ikonvezérelt kalandjátékok kedvelőinek

2 éves fejlesztői munka eredményeként végre megjelent a

WASTED TIME





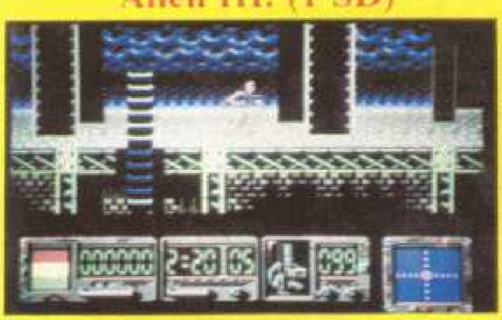
A XXV. SZÁZAD VÉGE FELÉ A FÖLDET KÜLÖNÖS KATASZTRÓFA FENYEGETI, ÉS AMI MÉG KÜLÖNÖSEBB, NEM IS AZ EMBERISÉG HIBÁJÁBÓL...

A TELJESEN DEMILITARIZÁLT BOLYGÓ ABSZOLÚT VÉDTELEN A CSAPÁSSAL SZEMBEN. AZ EGYETLEN REMÉNYT A KÍSÉRLETI STÁDIUMBAN LÉVŐ IDŐGÉP JELENTI, AMELLYEL EGY BÁTOR (ÉS ALULINFORMÁLT) SZEMÉLYNEK EL KELL UTAZNIA A MÚLTBA, HOGY ELHELYEZZEN EGY FIGYELMEZTETÉST, ÉS AZ EMBERISÉG FELKÉSZÜLHESSEN A KATASZTRÓFA ELHÁRÍTÁSÁRA.

A program ára: 399,- Ft (amely tartalmazza az ÁFA-t), a postai és csomagolási költség külön kerül felszámításra, amelyet átvételkor a postásnak kell kifizetni. Szállítás: postai utánvéttel.
Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519 (Bp. XI. Vásárhelyi P.u.8.)
Megvásárolható: Budapesten a ComputerBooks Kft. üzletében (Bp. XII.Tartsay V.u.12.), az ACOMP Kft. üzleteiben, vidéken pedig az impresszumban felsorolt számítástechnikai szaküzletekben.

A GAMES CENTER C64 ajánlatából (bővebben a hirdetések között)

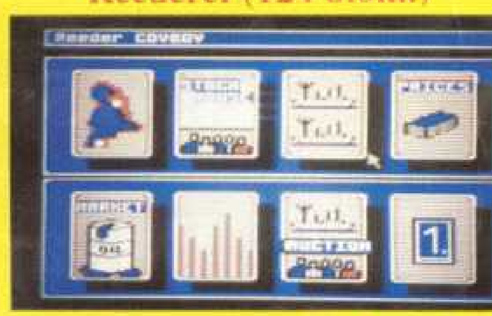
Alien III. (1 SD)



Wings of Circe (1 SD)



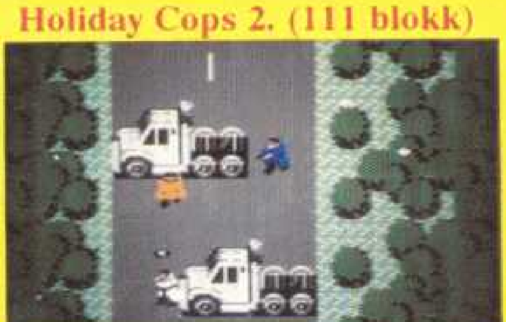
Reederei (124 blokk)



Colditz (213 blokk)



Holiday Cops 2. (111 blokk)



Mega Thrusterball (330 blokk)



Tales of Boon (335 blokk)



Fred's Back 2. (165 blokk)



Castle (177 blokk)

